БОЕВИКИ-ФАНТАСТИКА-ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИГРАХ

34

D

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

# ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ
НОВОСТИ С ФРОНТА

САМАЯ "НИНДЗЕВАЯ" ИГРА

MK4: новые факты!

КОМИКС:
ОТКУДА ПОШЕЛ
РОД МОТАРО

УЛИЦА СЕЗАМ

SAILOR MOON R

Virtua Fighter 2




8 bit



Mega Drive




Super Nintendo




PlayStation

**Хотите получать призы за каждый новый секрет, присланный в редакцию?**

**Тогда УЧАСТВУЙТЕ В КОНКУРСЕ «1 секрет — 1 картридж»!**

## УСЛОВИЯ КОНКУРСА:

**На этой страиице вы видите аииотации игр для Мегадрайва.
Каждый геймер, чей секрет (пароль, прием, полезиый совет) к одной нз этих игр будет опубликован, получит приз по принцнпу "1 секрет — 1 картридж".
ПРИЗОВОЙ КАРТРИДЖ ВЫ ВЫБИРАЕТЕ САМИ ИЗ ДАННОГО СПИСКА!
В ПИСЬМЕ РЯДОМ С СЕКРЕТОМ НАПИШИТЕ НАЗВАНИЕ ИГРЫ (ИЗ ТЕХ, ЧТО УКАЗАНЫ НА ЗТОЙ СТРАНИЦЕ), КОТОРУЮ БЫ ХОТЕЛИ ПОЛУЧИТЬ В КАЧЕСТВЕ ПРИЗА.
НА КОНВЕРТЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАДПИШИТЕ: "1 СЕКРЕТ — 1 КАРТРИДЖ".
Сообщаем также, что н участиики, и призеры этого коикурса остаются участииками осиовного конкурса иашего журнала.**



### ADDAMS FAMILY
В семье Аддемсов происходят такие невероятные вещи, что сам черт ногу сломит, пытаясь в них разобраться. А вм?

### MICROMACHINES MILITARY
Увлекательнме гонки на маленьких таких, игрушечнмх, машинках. Которме, однако, здорово умеют стрелять.

### BLOCKOUT
Объёмный супер-тетрис. Ультра-новая концепция старого всем известного бестселлере. Игра с элементами пространстеенного ориентирования.

### MUTANT LEAGUE HOCKEY
Вот он, хоккей для настоящих... мутантов! Обладатель кубка Стэнли "Detroit Red Wings" не продержался бы и периода против, скажем, "Pucksucker Pukes".



### CASTLEVANIA BLOODLINES
Из трех самых известных средств борьбы с вампнрамн (чеснок, серебряная пуля, осиновмй кол), выберите четвертое — мастерство геймвра.

### POPULOUS-II: TWO TRIBES
Одна из саммх сложных стратегических игр на "Мегадрайве". Ваша задача как мудрого правителя обеспечить благосостояние своих подданных за счет соседних народов.

### THE CHAOS ENGINE
Шесть наёмников отправляются в путь, чтобы уничтожить чудовищную Машину Хаоса. Впереди вас ждут четмре огромных этапа и реки крови

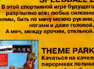
### SNAKE RATTLE'N'ROLL
Трехмерная бродилка, в которой вы вместе со эмеями ползаете в поисках флегэ. Причем е ритме рок-н-ролла.



### GAUNTLET IV
В таинственных запутанных лабиринтах спрятанм заколдованнме сокровища. Отыщите их, пристрелив всех тех, кто вам мешает.

### SPEEDBALL 2
В этой спортивной игре будущего разрешено все: любые силовме приемы, бить по мячу можно руками, ногами и даже головой. А мяч, между прочим, стальной.

### THE HOOK
Кровожадный капитан пиратов Крюк решил похитить детей Питера Пэна, чтобы заставить своего злейшего врага принять вызов на поединок. Не мучайте бедного пирата — примите вызов.



### THEME PARK
Качаться на качелях-каруселях, в перермвах попиеая кока-колу, все умеют. А слабо вам самим построить Парк Развлечений?



### THE LAWNMOWER MAN
Полеты в фантастическом созданном компьютером мире с сумасшедшей скоростью — главная изюминка этой игрм.

### ZOOP
Новое творение е жанре тетрис, здесь еаши лучшие помощники – стальные нервы и железная логика.

# НОВОСТИ. ВИНКИ

## Осталось совсем немного...

Снова, как и в прошлом номере, мы начинаем с последних новостей о Mortal Kombat. Дату выхода аркадного MK4 передвинули с августа на поздний сентябрь, а чтобы мы не очень расстраивались, Эд Бун поместил на свою сетевую страничку свежие картинки из игры. Что до фильма MK Annihilation, то его премьера тоже перенесена, но на 21 ноября. В New Line Cinema такой ход аргументируют тем, что в уже готовый материал было решено вмонтировать еще больше спецэффектов. Персонально для каждого фаната MK3 сообщаю, что помимо Шао Кана, Милены, Ермака, Джейд, Джакса и Нуба Сэйбота, они увидят в картине настоящего Мотаро! Поклонники таланта Джона Тобиаса наверняка будут рады увидеть на этой странице его наброски к MK Mythologies: Sub-Zero, а сама игра должна появится на приставках PSX и N64 где-то к середине осени. Полигонная графика нинтендовской версии будет лучше, зато на PlayStation можно будет смотреть полноэкранные видеозаставки.

Агент Купер

*Просим прощения за качество картинок из фильма - в таком виде они выпущены на Интернет New Line Cinema.*

## Поздравляем!

**Керри Хоскинс, "сыгравшая" в MK3 и MKT Соню Блейд, скоро станет мамой двух близнецов. Есть мнение, что различать малышей будут исключительно по цвету одежды, кожи и суперударам!**



# СОДЕРЖАНИЕ



НАПОМИНАЕМ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ [illegible]КУРСОВ АДРЕС [illegible] МОСКВА-А/Я [illegible]

**ЖУРНАЛ "D" (Великий Дракон) по ценам издательства в магазине по адресу:**
**Москва, улица КАРЕТНЫЙ РЯД, д.5**
**Продажа в розницу и мелким оптом.**
Телефон для оптовых покупателей
**(095) 209-93-47**




Также журналы "D" (Великий Дракон) вы можете приобрести по адресу: Москва, Издательство АСТ, **Звёздный бульвар, 21, 6 этаж, комната 7** и в фирменных магазинах издательства АСТ в Москве:
**ул. Арбат, 12** **ул.Татарская, 14**

**Великий Дракон — почтой!**
**Без предварительной оплаты!**
**Цена, включая стоимость пересылки, 15 тыс. рублей за номер.**
Оплата по получении журнала на почте.
Высылаем по почте номера с 21 по 33 (кроме 22).
Заказы направляйте по адресу 117454, Москва, а/я 21 (лучше – на открытке)
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой"
Не забудьте указать почтовый индекс и фамилию, имя, отчество получателя
Можно сделать заказ по тел (095) 209-93-47

## …ИКОЛЫ …МЕРОВ

**Batman Forever** —
здесь убивают навсегда
**Earthworm Jim** —
приключения навозного опарыша.
*Al Деркач, г. Батайск, Ростовская обл.*

**Wacky Races** —
дог-шоу "Я и моя собака"
**Tom & Jerry** — игра в кошки-мышки.
**The Lion King** —
не ходите, дети, в Африку гулять
**Joe & Mac** — правосудие
по-неандертальски
**Jurassic Park** —
хорошее дело генетикой не назовут.
**Zombie Nation** — голова на месте,
а где все остальное?
**Another World** —
Минздрав предупреждает
физика опасна для вашего здоровья
**Aero the Acrobat** — Бэтмен в детстве
*Сергей Журавлев, г. Рязань*

**Cannon Fodder** — три богатыря
*Алан Бекузаров, г. Владикавказ*

**Boogerman** —
вы не подскажете, где здесь туалет?
**Three Eyes Story** — эти глаза напротив.
*Константин Комаров, г. Москва*

**Boogerman** — приятного аппетита
**Dracula** — отвори, потихоньку,
калитку и войди в тихий сад ты как тень
**Super Return of the Jedi** —
Папаня! Сынок!
*Павел Ушков, г. Москва*

**Mortal Kombat** — тут тебе
не Голливуд — руки-ноги оторвут
**Donkey Kong Country** —
бананов хоть соли
*Равиль Сабиров, г. Орехово-Зуево*

**Cool Spot Goes to Hollywood** —
таблетка ищет свой имидж
**Sylvester & Tweety** —
с ума сойдешь, пока сожрешь
**Flashback** — где я? Кто я?
**Weaponlord** — куда-то полетела
моя рука. И голова
**Taz in Escape from Mars** —
детки в клетке
**Primal Rage** —
снова доктор Грант переборщил
**Boogerman** — атот парень, точно, лет
десять прожил на гороховом супе
*Nico Bosso, г. Днепропетровск, Украина*

**Gunship** — пьяные мухи,
вообразившие себя вертолетами.
*Юрий Гуцев, г. Заозерск, Мурманская обл*

**Road Rash 3** — милю едешь — три летишь.
**Tom & Jerry** — закадычные враги.
**Operation Europe** — врут все
учебники истории
*Video-Hooligan, г. Санкт-Петербург*

## FUN CLUB

*Здравствуйте, глубокоуважаемая редакция не менее глубокоуважаемого журнала "Великий Дракон"! Пишет вам один из многочисленных читателей. У меня не все номера вашего журнала, так до последнего времени не было №31. Но теперь я держу его в руках с очень недовольной физиономией по поводу "Критики игр-поединков". Конечно, у нас в стране гласность, но не до такой же степени! Для МК3 можно было бы сделать исключение. Разве можно так отзываться о любимой игре тысяч читателей? Это огорчило многих моих знакомых по играм, поэтому в утешение прилагаю к письму кусочек поэзии на тему…*

# MORTAL KOMBAT

Первый "Mortal" — это класс!
А второй — вообще атас!!
Третий — все гордятся им.
"Ultimate" — вполне терпим.
Ну, а "Trilogy" Комбат —
Кто сейчас ему не рад?
Только есть одно лишь НО:
Ждем четвертый мы давно!
Надоело уже ждать,
Ночью мы не можем спать.
Хоть бы фильм в прокат пустили,
Нам охота "файтовать"!
Днем и ночью мы сидим,
Кнопки лихо нажимаем,
Мы спокойны лишь тогда,
Когда в "Mortal" мы играем.

Как его нам не любить,
Если он такой хороший:
Shao Khan'а победить
и Motaro дать по роже…
В portal хоть во сне попасть,
Побродить по Outworld'у.
Oh my God, что за напасть,
Жизнь проходит, где ж
четвертый?!
The КОНЕЦ



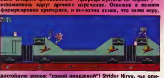

*Made in the realm of Earth by Liu Kang and Johnny Cage (г. Белгород)*



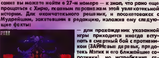
# Самая "ниндзевая" игра

Еще в номере 18/1 журнала G.Dragon определил четыре основных критерия принадлежности героя игры к клану ниндзя. Настоящий "воин-тень", постановил Мудрейший:
1) не дерется со всеми подряд и, вообще, предпочитает пробираться тайком;
2) умеет преодолевать воздвигнутые противником преграды;
3) во время драк пользуется всевозможными трюками, чтобы взять ошарошенного противника "тепленьким";
4) сведущ в восточной медицине и использует эти знания для поддержки собственных сил или измора врагов.
"Но, к сожалению, — закончил изрекать Великий, — я пока не встречал игр, удовлетворяющих всем четырем требованиям. Так что первое место пустует".
И вот недавно, перелистывая на досуге подшивку каменных плит, одолженную на время каникул, я наткнулся на подозрительно пустое место в "рукописях". Как оказалось, оно было оставлено для названия игры, герой которой удовлетворит всем четырем требованиям. "Природа пустоты не терпит", — вспомнилось вдруг древнее изречение. Освежив в памяти формулировки критериев, я внезапно понял, что знаю игру,

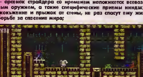


достойную звания "самой ниндзевой"! Strider Hiryu, чье описание вы можете найти в 27-м номере — я знал, что рано еще прощаться с Хирю, главным персонажем этой увлекательной истории. Для окончательного решения я посоветовался с Мудрейшим, залетевшим в редакцию, изложив ему следующие факты:



— для прохождения указанной игры приходится иногда вступать в смертный бой с противником (ЗАЙНовые деревья, предатель Мэтик и его ближайшие сотрудники), но истребление серийных врагов на уровнях вовсе не обязательно и пользы обычно не приносит;
— многочисленные двери и трубы транспортировки в лабиринтах игры открывают проход лишь после тщательного исследования окружающей среды и правильного использования найденных там предметов (ключей, ботинок и т.д.);
— арсенал страйдера со временем пополняется всевозможным оружием, а такие специфические приемы ниндзя, как скольжение и прыжок от стены, не раз спасут ему жизнь в борьбе за спасение мира;



— помимо подлежащих сбору целебных кристаллов герой способен активно использовать внутреннюю энергию (батарея) для восполнения энергии жизненной (защитного поля). Восточная медицина + технический прогресс = ваш успех в битве с извечным злом!
Услышав вышеизложенное, основоположник ниндзелогии и самураеграфии Дракон G.Великий постановил:
а) считать страйдера Хирю самым что ни на есть заправским ниндзя;
б) игру "Страйдер Хирю" вписать огненным пером в память геймерскую как ПЕРВУЮ игру, удостоенную звания "подлинно ниндзюшной"!
И да свершится воля Драконья, аминь...

*Eler Cant*

# Who is Вы G.Dragon?

У меня есть такой вариант: Великий Дракон — это группа сотрудников редакции, а само слово "Dракон" составлено из первых или последних букв их псевдонимов.
Например: **D**uck Wade**R**, **А**гент **К**упер, Jas**ON**.

*Павел Ушков, г.Москва*

**ОТ РЕДАКЦИИ.** Очень интересный и оригинальный вариант. Но, к сожалению, он мало приближает к разгадке. Ведь потом придется гадать на тему: "Who is вы, Duck Wader, Агент Купер, Jason".













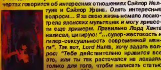
# ЛОРД ХАНТА КАК ЗЕРКАЛО ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ



Ну, наконец-то, и на мою улицу пришел праздник! Не Куперу, не Вовке Суслову и даже не Элеру Канту, а мне, Лорду Ханте, пришли письма, в которых по достоинству оценивается мое творчество. К тому же, мне радостно вдвойне: во-первых, письма пришли от двух очаровательных читательниц, в во-вторых, на мою любимую тему — манга & japanimation. И как я мог не ответить на эти послания? Это было бы просто кощунственно!

Итак, первый эпистолярный шедевр пришел к нам из стольного града Москвы...

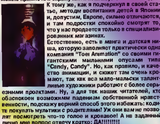
*Привет редакции "Великого Дракона" и отдельное здрасьте Лорду Ханте! До меня дошли слухи, что именно он увлекается японскими мультяшками и наикрутейшим супер-мега-гига-клевым мультфильмом "Сэйлор Мун — Луна в матроске". Меня зовут Диана, но друзья зовут меня просто Дэна, в своих кругах у меня прозвище Сэйлор Дэнич. Это прозвище мне дали за то, что я, угорая от "Сэйлор Мун", прожить не могу без этого мультика. Он так увлекает, что все забывается, даже любимый-родимый "Mortal Kombat". И, вообще, я обожаю японские мультфильмы, обожаю за непосредственность, за простоту мысли (ну, не считая изречений Такседо Маск'а), за приколы. Хотя порой мне кажется, что японцы малость (скромно сказано) озабочены. Возьму в пример "Сэйлор Мун" (да-да — она, родимая). Был там один Лорд (см. "С.М" — часть 1), Кунсайтом обзывался, и демон по имени Зойсайт (в просторечии я и моя подруга зовем их Зой и Куй). Так вот, в мультике напрямую показывается, как этот самый Куй (Лорд, значит) говорит о девушке приятные вещи, Зой ревнует, Куй дарит Зою розу и говорит, что в красоте ему равных нет. ЧТО можно о них подумать??? Ответ очевиден: "Голубые". Потом в более или менее скромных чертах говорится об интересных отношениях Сэйлор Нептуна и Сэйлор Урана. Опять интересные вопросы... Я за свою жизнь немало посмотрела японских мультяшек и могу привести еще примеры. Правильно Лорд Ханта написал, цитирую: "...супер-жестокость и гипер-сексуальность современной манги". Так вот, Lord Hanta, хочу задать вопрос: "Тебе действительно нравится все это, или ты так расточался на похвалы только для того, чтобы написать статью побольше, а???*



**Диана Муравчинская**, г.Москва



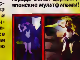

**Lord Hanta:** Уважаемая Диана затронула один из самых важных вопросов современной манги — обилие сцен для "тех, кому за 18". Вместе с декалитрами крови, льющейся по экрану, наличие эротических моментов или даже просто щекотливых разговоров сильно препятствует развитию жанра "anime" во всем мире. Даже в довольно либеральной Америке кассеты с japanimation просто облеплены красными предупреждающими ярлыками. Исходная же причина такого засилия террора и секса в манге весьма тривиальна: как ни крути, а ее основные зрители и читатели это в основном ребята от 12 до 18 лет. А чем их можно привлечь к экрану или к комиксу? Ответ очевиден.



К тому же, как я подчеркнул в своей статье, методы воспитания детей в Японии и, допустим, Европе, сильно отличаются, и там подростки спокойно смотрят то, что у нас продается только в специализированных магазинах.

Естественно, есть в манга и детская ниша, которую заполняет практически одна компания "Toei Animation" со своими гигантскими мыльными опусами типа "Candy, Candy". Но, как правило, и качество анимации, и сюжет там очень хромают, так как все мало-мальски талантливые художники работают с более серьезными проектами. Ну, а для тех наших читателей, кто обеспокоен возможным падением собственной нравственности, подскажу верный способ этого избежать: ходите покупать мультики с родителями! Уж они вам не позволят посмотреть что-то голое и кровавое! А на заданный лично мне вопрос отвечу кратко: ДА!!!!!!!!

Второе письмо пришло уже с далеких степей Украины, из города Белая Церковь, где, оказывается, тоже смотрят японские мультфильмы!!!



**Автор рисунков Синдел из гор. Белая Церковь, Украина**

ХОТЯ В ПРИНЦИПЕ, И В ЯПОНИИ ЕСТЬ СВОИ ПРЕЛЕСТИ

DA-A-A, РАДИ ТАКИХ ДЕВЧОНОК Я ГОТОВ НАПЯЛИТЬ МАСКУ И ДУРНЫМ ГОЛОСОМ ВЫТЬ НА ЛУНУ.

*Здравствуй Великий... нет, не угадали, не Дракон, а Lord Hanta. В номере 32 я прочла твою статью "Japanimation вчера, сегодня, завтра" и резко тебя зауважала. Выступить на защиту попранной японской мультипликации, для этого нужна не абы какая, но отвага. Не знаю, как у тебя там, в России, но у меня здесь на Украине японские мультики, мягко выражаясь, недолюбливают. Во-первых, как ты правильно подметил, из-за супер-жестокости и гиперсексуальности, а во вторых, из-за их невероятно навороченного смысла. В 90% я просто не врубаюсь, но ценю их за красоту и зрелищность. Сама я, грешным делом, люблю рисовать комиксы, и если не знаю, какое выражение лица придумать персонажу, сдираю его с японских мультиков. К сожалению, достать у нас "Manga"-вскую продукцию практически невозможно, даже такую высококачественную, как "Street Fighter" и "Akira". После публикации в 29-ом номере я весь Киев оббегала, прежде чем нашла Уличного Бойца, но несмотря на кризис, являюсь счастливой обладательницей всех (или почти всех) частей "Dominion"-а, "Macross"-а, "Street Fighter"-а, "Akira"-ы, "Kendy" (записывала не видео сама), "Transformer"-ов, "Voltron"-а и "The Mermeid". Плюс нескольких мультфильмов, в основном короткометражных, которые шли как довески к фильмам. В свое время посмотрела почти всю Лулу, но это было так давно, что теперь я затрудняюсь сказать, о чем она, вроде бы о какой-то девочке, которая умела становиться взрослой и наоборот. Из всего вышеперечисленного ты можешь понять, что я хоть и ценитель, но никак не знаток, но речь не об этом. Когда ты кинул клич: "Манга-маны всех стран, объединяйтесь!", я тут же решила откликнуться на твой призыв, т.к. уже третий год изучаю японский как третий язык (два первых английский и испанский) в своем университете. Не то, чтобы я особо преуспела в его изучении. В плане устной речи я успешно создаю впечатление глухонемой, но в письме у меня наблюдается значительный сдвиг в виде быстрой, хоть и не разборчивой писанины. Кроме того, я пусть и с грехом пополам, но таки уже разбираю японские мультипликационные и игровые заставки и очень часто часами зависаю в обнимку со словарем за нудными иероглифами технического содержания. Хотелось бы, конечно, быть полезной GD и Лорду Ханте, в частности, но ума не приложу как, разве что ты будешь публиковать японские тексты, а я тебе высылать их перевод. В общем, это уже твоя головная боль, как решишь, так и будет, а я потом помогу, чем смогу.*

*С японским приветом*

しんでれ

(то бишь, **Синдел**).

**P.S.** *Хочу пополнить словарь японских слов, начатый уважаемым Лордом Хантой, итак:*

*ОЯБУН — босс,*
*ТЭКИ или ХИНТАЙ-СЯ — противник,*
*АСОБИ ОВАИМАСИТА (эквивалент Game Over) — игра окончена.*

**Lord Hanta:** Ну вот, это настоящий бальзам на мое растерзанное сердце! Вот бы получать такие письма каждый день... У меня только один вопрос к уважаемой Синдел — у вас в "вільній Україні" japanimation с русским переводом или с украинским? А то включаешь кассету "Street Fighter", а там "Цеж я, гарний хлопчик Рю!"... Нет, а если серьезно, то очень приятно, что даже в таких не близких к Японии местах, как Белая Церковь, есть люди, которые смотрят, любят и ценят мангу. И я сделаю все, что в моих силах, для того, чтобы таких увлеченных людей становилось все больше и больше. Нам в Москве с anime немного полегче, есть всяческие студии видеозаписи, да и на лицензионных кассетах джап уже стал появляться почаще, поэтому я и мои редакционные коллеги постараемся держать вас в курсе событий.

さよなら

(то бишь, до свидания)



ТЫ ЧТО СОВСЕМ СДУРЕЛА НА СТАРОСТИ ЛЕТ. КАКАЯ ЯПОНИЯ? ОНА НЕ МАЛЕНЬКАЯ И СТРАТЕГИЧЕСКИ НИКАКАЯ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ЗАВОЕВАНИЙ

日本こそ
国 私の
夢の

*Шао Кан: кстати, в самом начале Синдел сказала, что Япония — это страна ее мечты, так что можете не рыться по словарям и искать перевод ее бредятины, как это теперь приходится делать мне.*




## The King of Fighters 96 (SNK)

С уверенностью можно сказать — SNK атакует PlayStation. Прямо на глазах в 32-битном формате появляются новые и новые творения этой известнейшей фирмы. Причем, заметьте, игры одна другой лучше. В середине весны вышел Real Bout, в начале лета — Samurai Shodown RPG, а вот теперь и долгожданный KoF 96, о выходе которого мы писали аж в 32 номере. Как и следовало ожидать, слухи об участии в турнире команды из Samurai Shodown не подтвердились. Зато появилось много новых персонажей, а состав команд, уже сражавшихся за почетный титул "Король Бойцов", претерпел существенные изменения. Изменения также коснулись и самого ведения боя. "Укротили" файерболлы, бывшие в предыдущих частях KoF уж слишком могущественным оружием "массового поражения". Теперь поражающая сила различных сгустков энергии распространяется не на весь экран, а, максимум, на его треть. Упростили технику исполнения всех Специальных Приемов, добавили комбо-систему а ля Real Bout и в итоге получили потрясающий файтинг, нисколько не обманувший самых смелых ожиданий.

| | | |
|---|---|---|
| Графика | 5 | Общее впечатление |
| Звук | 5+ | |
| Управление | 4 | 5 |
| Увлекательность | 4+ | |

## Fatal Fury Real Bout (SNK)

Потрясающий аркадный хит наконец-то перевели на PlayStation! Если сравнивать эту PSX-версию с тем, что было на игровых автоматах (а мы тщательно изучили оригинал — ценой многих десятков жетонов), можно с уверенностью сказать: игру транслировали просто замечательно. Здесь есть все, за что любили Real Bout на аркаде: умопомрачительные комбо, отличное управление, много новых интересных персонажей, а для истинных гурманов несколько героев, уже известных по предыдущим сериям игр Fatal Fury. Есть и главная изюминка игры — возможность досрочно завершить бой, выкинув противника с декорации (Out of bounds!)
Одним словом, это тот самый Real Bout, который все мы знаем и любим, а вам настоятельно рекомендуем.

| | | |
|---|---|---|
| Графика | 5 | Общее впечатление |
| Звук | 4+ | |
| Управление | 5 | 5 |
| Увлекательность | 5 | |

## Brahma Force (Jaleco)

Коридорная стрелялка, застигнутая во время превращения в симулятор! На вас одновременно сыплется лавина информации, вспыхивают добавочные экраны, мигают графики, проигрываются сообщения от доброй дюжины адресатов, и все это — только для того, чтобы вовремя выскочить из-за угла и перестрелять всех врагов! Первый раз в DOOM-клоне встречаю такую вещь, как инвентарь, в него приходится лазить каждый раз, когда надо поправить здоровье или достать ключ. В BF гигантское количество оцифрованной речи, и если вы догадаетесь отфильтровывать бесполезную болтовню типа "Copy, Bravo, bogies at point Delta negative 1 056", то услышите массу нужных и полезных советов. Оригинальная, но слегка однообразная и очень трудная игра.

| | | |
|---|---|---|
| Графика | 4 | Общее впечатление |
| Звук | 3+ | |
| Управление | 4 | 3+ |
| Увлекательность | 3 | |

## Mechwarrior 2 (Activision)

"Аркадное боевое издание" почти уже классического компьютерного симулятора Battletech'овских роботов. Графика улучшена, хотя не так уж заметно, сильно упрощено управление, увеличено общее количество врагов, добавлены еще 16 миссий и такая вещь, как power-ups, отсутствовавшие в оригинальной версии. Я не в восторге от западного отношения к идее боевых роботов, где, в отличие от японских mecha, все внимание сосредоточено не на личности пилота, а на самой многотонной груде металла, но могу сказать, что игра идеально передает этот безликий западный взгляд, установленный FASA в своих ролевках. Разочаровали коротенькие концовки на оба клана. Пусть "дети Керенского" сами решают, как относиться к этой, безусловно качественной игре, а я уж лучше сыграю в Gundam или Macross.

| | | |
|---|---|---|
| Графика | 4 | Общее впечатление |
| Звук | 4+ | |
| Управление | 5 | 4 |
| Увлекательность | 3 | |

## WWF In Your House (Acclaim)

Долгожданное продолжение Wrestlemania: Arcade Game, правда, уже не основанное на аркадном прототипе. К сожалению, множество мелких недоработок, типичных для Acclaim'овских игр, уничтожают этот реслинг на корню. Все удары 10-ти бойцов (среди которых как трое "старичков" — Undertaker, Bret "Hit Man" Hart, Shawn Michaels, так и новички — Vader, Ultimate Warrior, British Bulldog и т. д.) из-за малого количества кадров смотрятся совершенно нереалистично. А ведь плавность движения бойцов — одна из главных выигрышных черт любого файтинга. Каждый персонаж получил свой собственный фон (вместо однообразного ринга из W:AG), но кажется, что эти фоны рисовал человек, страдающий тяжелым косоглазием — так сильно заметно неправильное построение перспективы! Музыка почти отсутствует, а голоса бойцов оцифрованы с таким низким качеством, что иногда кажется, что играешь на Мегадрайве. Только неизмененная комбо-система способна поддержать хоть какой-то интерес к этой игре. И еще: куда делся мой любимый Yokozuna?

| | | |
|---|---|---|
| Графика | 3 | Общее впечатление |
| Звук | 3 | |
| Управление | 4 | 3 |
| Увлекательность | 3 | |



## Dakar '97 (Virgin of Japan)

Оказывается, даже в Японии, где традиционно разрабатывались лучшие гоночные симуляторы, есть и очень плохие представители этого жанра. Не было сделано никаких попыток реализовать Dakar '97 на американском и европейском рынках, что свидетельствует не в пользу игрушки. Безусловно, идея сделать симулятор знаменитого ралли — вещь благороднейшая, но то, КАК это выполнено... Гонки идут, естественно, по пустыне, что чрезмерно затрудняет ориентирование, но если в реальной жизни на каждой машине есть штурман, в игре вам придется ломать глаза, выглядывая врытые в песок колышки-ориентиры. Не удивляйтесь, что ЧЕРЕЗ песок будут видны горы, "задник" декорации — излом полигонов тут чудовищный. Команды в этом "Дакаре" вымышленные, нет даже имен участников. А если я скажу, что во время гонки колеса автомобилей НЕПОДВИЖНЫ, то вы, надеюсь, по достоинству оцените это творение.

| | | |
|---|---|---|
| Графика | 3 | Общее впечатление: 2+ |
| Звук | 3 | |
| Управление | 2 | |
| Увлекательность | 1 | |

## Gamera 2000 (Virgin of Japan)

Взяв за основу механику снесовского Star Fox (Starwing), добавив к ней вращение прицела на 360° прямо из сатурновского Panzer Dragoon и щедро сдобрив все это боссами, встречающимися на каждом шагу и буквально вылезающими один из другого, Virgin получила одну из самых необычных и интересных футуристических стрелялок последнего времени. Просто здорово, что игра не затянута, как большинство представителей жанра: декорации и враги меняются очень часто. Кстати, для тех, кто не знает, Гамера — это годзиллообразная черепаха, герой популярного в Японии телесериала. В данной игре он помогает справиться с нашествием инопланетян, попутно целиком разрушая Сан-Франциско ("нельзя приготовить яичницу, не разбив яиц!"). Единственное, что портит игру — ужасные по качеству актерского "мастерства" видеовставки.

| | | |
|---|---|---|
| Графика | 4+ | Общее впечатление: 4+ |
| Звук | 4 | |
| Управление | 4 | |
| Увлекательность | 5 | |

## Sentient (Psygnosis)

Оригинально. Спорно. Коридорная бродилка без оружия и врагов? Текстовый квест? Каждый раз новый сценарий благодаря тому, что настроение встреченных вами персонажей подчиняется генератору случайных чисел? Разговоры, которые могут не касаться сюжетной линии игры, но тем не менее длиться десятки минут? Sentient — *слишком* странная и вывернутая игра, по-моему. Даже зная задачу (спасти космическую станцию от диверсии), очень трудно представить свои реальные возможности, которые, оказывается, почти не распространяются дальше разговоров. Ну где еще вы найдете специальную клавишу под улыбку?! Без подсказок со стороны (если есть возможность, то из www.es.com) Sentient практически непроходима. Не рекомендуем широкой аудитории — Sentient слишком не похожа на то, что обычно принято считать видеоигрой.

| | | |
|---|---|---|
| Графика | 2 | Общее впечатление: 2 |
| Звук | 3 | |
| Управление | 2 | |
| Увлекательность | 2 | |

## Overblood (Electronic Arts)

Посредственное, но не лишенное своеобразия подражание Resident Evil. Атмосфера не столь жуткая, скорее более научно-фантастическая, но ожившие трупы и зомби тоже присутствуют. В отличие от RE, где герои действовали в заранее нарисованных декорациях, тут вся окружающая среда выполнена из полигонов, как следствие — постоянные "глюки" и неизбежное выпадание фрагментов изображения. Частая смена перспективы может привести к легкому головокружению, к счастью, вы сами имеете возможность отрегулировать положение камеры. Решая загадки, вы сможете переключаться между тремя разными героями, среди которых есть даже R2D2-образный робот. Все-таки Overblood несколько однообразна (это касается бесконечной ходьбы по коридорам и даже цветовой палитры — все оттенки серого!) и скоротечна для квеста подобного рода, но она хоть как-то заполнит образовавшуюся пустоту до ожидаемого в начале 1998 г. выхода двухдисковой Resident Evil 2.

| | | |
|---|---|---|
| Графика | 3+ | Общее впечатление: 3+ |
| Звук | 2 | |
| Управление | 3 | |
| Увлекательность | 4 | |

## Tobal 2 (Square)

Безусловно, это самый графически продвинутый файтинг на 32 битах. Судите сами: анимация — 60 кадров в секунду, два разных режима игры, причем Quest Mode практически разросся до уровня отдельной игрушки (теперь это не просто подземелье, а целый мирок с городом, рекой, лесами). ПОЧТИ 200 "ИГРАБЕЛЬНЫХ" ПЕРСОНАЖЕЙ — каждый раз, победив врага в квесте, вы захватываете его и потом можете использовать в файтинге. Среди них есть даже чокобо из Final Fantasy! К восьми "полноценным" персонажам прибавились еще двое: космическая охотница Чако и добрый Доктор В. Боевой процесс по старинке сбалансирован, хотя все еще непривычен, ведь под прыжок выделена отдельная кнопка, а крестовина обеспечивает герою полную 360-градусную свободу передвижения по рингу. Не исчезли знаменитые Tobal-овские захваты. Тут целая наука: из захвата можно вывернуться, можно перехватить руки противника и бросить его самого через плечо, а если бросили вас, то приземлиться на ноги, не потеряв энергии. В заключение упомянем, что Кен Кутараги, создатель PlayStation, назвал Tobal 2 "игрой, ближе всех, на данный момент, приблизившейся к потолку возможностей приставки"!

| | | |
|---|---|---|
| Графика | 5 | Общее впечатление: 5 |
| Звук | 5 | |
| Управление | 5 | |
| Увлекательность | 4+ | |

*Обзор составляли Агент Купер и Александр Макаров*

Признаюсь, третья часть знаменитой космической саги Wing Commander, выпущенная на PSX около года назад, сильно меня разочаровала. Виной тому было неудобное (синдром "вбей в джойстик всю клавиатуру") управление, сильная "тормозня", постоянные столкновения с кораблями, находящимися от тебя на, казалось бы, безопасной дистанции... А что же Wing Commander IV, совсем недавно появившийся в продаже? Рад сообщить, что большинство недостатков предыдущей версии, сделанной Electronic Arts, были исправлены усилиями программистов самой Origin, и новая игра представляет из себя отличный приставочный симулятор, мечту игромана... и киномана. Но обо всем по порядку.

После войны людей с расой килратов (Kilrathi) прошло два года, а Галактику по-прежнему лихорадит. Теперь уже человечество разделилось на два лагеря: Конфедерацию, выступающую за всеобщее единство, и так называемые Пограничные Миры (Border Worlds), борющиеся за независимость. Вы — снова полковник Кристофер Блейр, которому на этот раз придется решить, на какой стороне сражаться.

Как и C&C, четвертый Wing Commander не просто транслирован с PC, а оптимизирован под PlayStation. В первую очередь, это касается управления. Игрокам доступны пять вариантов раскладки команд на кнопки джойстика, среди них — упрощенный (Action), делающий многие операции, как то — посадка на базу или переговоры по радио, автоматическими. Незаменимая вещь для поклонников динамичного, аркадного стиля полетов. Само собой, не обижены мазохисты и осьминоги, специально для них как один из вариантов оставлено ультра-сложное управление из WCIII. Дисплеи в кокпитах кораблей изменены так, чтобы они хорошо читались на телезкране при более низком, по сравнению с PC, разрешении приставки. Пришлось пожертвовать скелетами сгоревших кораблей и еще кое-какими незаметными деталями, зато теперь компьютер обсчитывает меньше объектов, и игра не "замерзает" на 5 секунд после гибели каждого нового противника. Сами бои стали чуть быстрее и намного реалистичнее — была разработана новая система взаимодействия объектов в пространстве. Теперь вы не взорветесь "от столкновения", приблизившись к своей базе на десять метров. Если в начале игры в вашем распоряжении истребитель-камикадзе Hellcat, сходный по запасу прочности с восточногерманской машинкой "Трабант" (аналог "Запорожца", только из пластика), то под конец вы получите Dragon'a, своеобразную летающую крепость, а всего в WCIV целых шесть разных типов звездолетов. Между прочим, лично мне известен только один человек, прошедший WCIII на хорошую заставку и потративший на это месяц (если кому интересно, то это Duck



Wader); а вот WCIV на уровне сложности "EASY" за три часа проходит обычнав обезьяна.

Зачем же так упрощать игру? Во-первых, повторюсь, речь идет об "EASY", а во-вторых, навернвка найдутся люди, кому в этом WC понравится не столько игра, сколько... заставки!

Вернее, даже не заставки, а настоящий фильм с бюджетом в 8 млн долларов, действие которого разворачивается в промежутках между 40 миссивми WCIV. В наше время геймеров не удивишь оцифрованным видео в играх, но в большинстве случаев в подобных вставках снимаются малоизвестные актеры, обычно встречаемые нами в плохоньких фнльмах категории В. А здесь, напротив, заняты настоящие голливудские звезды! Полковника Блейра играет Марк Хэмилл, известный всей Вселенной как Люк Скайуокер из "Звездных войн" (за двадцать лет он не очень-то изменилсв). Просто замечателен главный злодей, адмирал Толвин, в исполнении Малькольма Макдауэла ("Калигула", "Звездный путь: поколенив"). Времв от времени на экране мелькают Джейсон Бернард и Джон Рис-Девис! В отличие от аналогичных киновставок из WCIII, где актеры играли на фоне компьютерных декорацнй, в WCIV декорации использовались только настоящне, и съемка велась не на видео-, а на кинопленку.

Готов утверждать, что если бы в игровой индустрии вручали что-то типа Оскара, то Wing Commander IV получил бы его первым!

Четыре диска с этой игрой стоят потраченных денег хотя бы из-за этого.

*Агент Купер*

## На заметку:

**Все игры серии WC и даты их выхода:**

Wing Commander (PC-1990, SNES-1991, 3DO-1994)
Wing Commander II (PC-1991)
Wing Commander: Secret Missions (PC-1992, SNES-1993)
Wing Commander Deluxe (PC-1993)
Wing Commander Academia (PC-1993)
Wing Commander Armada (PC-1994)
Wing Commander III (PC-1995, 3DO-1995, PSX-1996)
Wing Commander IV (PC-1996, PSX-1997)

| | | |
|---|---|---|
| Графика | 4 | Общее впечатление |
| Звук | 4 | |
| Управление | 4 | 4 |
| Увлекательность | 5 | |





# Gundam 0079
## The War for Earth

Gundam 0079 интерактивное приключение в стиле таких шедевров, как Dragons Lair, Brain Dead, Ti[illegible]e Gal и т.п., хотя есть и большое количество различий. Игра создана по технологии Computer Generated Animation, в некоторых миссиях используется интерфейс сильно напоминающий интерфейс небезызвестной игры Snow Job.

В Gundam 0079 вы выступаете в роли сверхмощного робота — последней надежды умирающей Земли. Главной вашей задачей является изыскание возможности стереть с лица еще совсем недавно голубой планеты злобного командира вражеского космического флота. И желательно остаться живым. Но не думайте, что задача эта проста. В ходе игры вам предстоит: выбраться из оккупированного вражескими роботами ангара, пройти сквозь кишащий смертоносными ловушками город, уничтожить чужеродную базу и крейсер, а также в конце своего путешествия помериться силами с самим генералом. Как видите, не так уж и мало придется вам повидать в этой увлекательной игре, для размещения которой потребовалось аж два CD диска.

В отличие от подобных игр, в Gundam 0079 вам необходима не только хорошая реакция, но и знание тактического потенциала противника, тем более на все про все вам будут даны лишь считанные секунды.

**ФУНКЦИИ КОМАНДНОГО МЕНЮ:**
*Желтый крестик* - движение робота
*Молния* - атака
*Гробик* - прикрыться щитом
*Зеленый крестик* - действия, переговоры

Для тех, кто не знаком с ранее приведенным списком игр, я приведу специфику управления в Gundam: если вы нажимаете кнопку правильно, то игра продолжается, а если нет, то Земля обречена, а от могучего в прошлом создания остаются лишь жалкие останки. Единственным новшеством является замена всего лишь одной кнопки action аж на четыре, что, безусловно, усложняет процесс прохождения игры.

В общем, некоторые новации и отличная графика, несмотря на неумелую игру актеров, придутся по вкусу многим почитателям интерактивных развлечений.

Поскольку игра достаточно сложна, мой вам совет: не ленитесь и попытайтесь самостоятельно пройти все уровни. Поверьте, вы получите колоссальное удовольствие, шагая по усложняющимся ступеням, чтобы добраться до финиша победителем.

| Графика | 5 | Общее впечатление |
|---|---|---|
| Звук | 4 | 4+ |
| Управление | 4 | |
| Увлекательность | 5 | |

## Evil Rage

**Для тех, кому не хватает усидчивости и не хочется перегружать единственную извилину головного мозга, подсказываю все пароли:**
1. △, △, △, △, □, X, △, X.
2. □, □, △, △, □, X, △, X.
3. ○, ○, △, △, △, △, △, △.
4. X, X, △, △, △, △, △, △.
5. ○, □, △, △, △, △, △, △.
6. X, ○, △, △, △, △, △, △..

# GUNDAM BATTLE MASTER




Ни для кого не секрет, что в Японии процветает культ манга-героев. Фанатов интересует буквально все о любимых персонажах — манга, anime, фильмы, игрушки, открытки, значки, вплоть до маек с трусами. И подлинным королем такой сувенирной индустрии надо считать не "Sailor Moon" и не "Akira", а малоизвестную у нас серию про боевых роботов "Gundam". Размах его мерчандайза не знает пределов — одних только видеоигр было выпущено добрых полсотни, а уж комиксы и мультики давно никто не считает.

Естественно, владелец прав на "Gundam", известная компания "Bandai" не обделила играми и платформу Sony PlayStation. Только по моим сведениям было выпущено четыре игры — две довольно похабных стрелялки (Gundam Version 1 & 2), одно интерактивное приключение (Gundam 0079: War for Earth) и самое новое пополнение — файтинг "Gundam The Battle Master". Именно последняя игрушка вызвала их свежими идеями. По качеству графики "GBM" стоит в одном ряду со "Street Fighter Alpha 2", шедевром двумерной анимации — яркие и сочные цвета, огромное количество кадров (фреймов) на каждого персонажа, оригинальные, в anime-стиле экраны загрузки. Единственное, что немного огорчает — безликость начальных менюшек и малоцветность некоторых бэкграундов, но это мелочи. Со звуком тоже все в порядке — хотя он и не так радует, как яростное техно на SNES-е, но хотя бы не заставляет тянуться к кнопке отключения звука на TV. Кстати, я заметил подозрительную тенденцию — все меньше и меньше стало появляться игр с действительно эксклюзивной музыкой, так что последнее время я чаще играю под завывания родного "Helloween"-а.

Но если графика "Battle Master" вряд ли оставит кого-либо равнодушным, то с самим процессом боя это вполне может случиться. Как справедливо заметил у меня очень теплые чувства, поскольку в свою бытность заядлого SNES-игрока я поиграл в необычайно классную вещь под названием "Gundamwing: Endless Battle" (по-моему, лучший 16-битный файтинг после MKII), которую заценил даже сам Александр Макаров.

Слава богу, программистам "Bandai" удалось сохранить почти все удачные места из снесовской игры и дополнить одни мой знакомый Агент, "GBM — игра на любителя". Некоторым почитателям быстрых файтингов бои многотонных роботов, на первый взгляд, могут показаться слишком медленными, но это не так. Когда не просто смотришь на экран, а дерешься сам, броня уменьшается с космической скоростью и, наоборот, все кажется слишком быстрым.

Ну, и о недостатках: они у игры практически отсутствуют, кроме, пожалуй, одного — в конце вам не показывают заставку! Вернее, этого не делают после прохождения на "Normal", а "Hard" мне осилить не удалось, уж больно боссы в конце суровы. Однако, несмотря на это, удовольствие от игры в "Gundam the Battle Master" я получил немалое, чего и вам желаю!

*Lord "Sazabi" Hanta*

| | | |
|---|---|---|
| Графика | 4+ | Общее впечатление |
| Звук | 4 | |
| Управление | 4- | 5- |
| Увлекательность | 5 | |



# TIME GAL

Редкий экземпляр японской anime-продукции (будь то мультфильм или игра) долетает ныне до наших берегов. На мой взгляд, отсутствие у россиян интереса к японской школе анимации обусловлено информационным вакуумом, окружающим эту тему. На ТВ за редким исключением (канал 2x2) не крутят anime, отдавая предпочтение американским мультфильмам, даже самым бросовым. А неизвестное не может быть популярным. На игровом фронте несколько иная ситуация. Вездесущие пираты насыщают рынок, тиражируя как можно больше наименований игр, вот тут-то и выплывают столь редкие японские диски и картриджи. А бывает, что где-нибудь на "Горбушке" попадается никогда ранее не виденный *фирменный* диск с далеких восточных островов... Но это, опять же, отдельные случаи, в целом картина достаточно мрачная. Очень хочется, чтобы в России, наконец, случился бум japanimation, аналогичный произошедшему во Франции и Англии лет пять назад, но спрогнозировать это сейчас практически невозможно. Единственное, что мы можем сделать — почаще знакомить вас со значительными творениями в области anime, будь то игры, мультфильмы или просто информация об известных художниках manga.

В этом номере "Великого Дракона" я остановлюсь на игре под названием Time Gal. Английское слово "time" в переводе наверняка уже не нуждается, а "gal" на жаргоне означает "девушка". Впервые Time Gal была выпущена фирмой Taito на игровых автоматах аж в 1985 году! Откуда такое качество графики в дотетрисовые времена? Просто информация содержалась на невиданном в ту пору носителе — лазерном диске (не путать с нынешними CD!), что сделало игру не просто сверхвыдающейся на фоне

Традиции japanimation соблюдены: потеря трусиков в неравной схватке!!!




Нажмите на этой картинке 9 раз кнопку "Select" – и получите 9 кредитов!

десятка вариаций Pong'а, но и сильно удорожило как производство автомата, так и плату за игру. Несмотря на это, желающих сиграть было море. Прошло время, появились версии игры для Sega CD (1993) и для PSX (1996), что свидетельствует о неугасающей популярности Time Gal, по крайней мере, в стране поедателей суси.

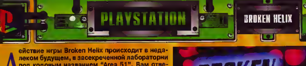
Грубо говоря, вся игра представляет из себя мультфильм, разрезанный на множество кусочков, на стыках которых игрок определяет дальнейшее развитие сюжета. Предыстория, как в большинстве японских фильмов, незамысловата и умещается в одно предложение: злодей похитил машину времени, а (обязательно!) легко одетая главная героиня отправляется за ним в погоню по разным эпохам. Зато какова погоня! Вам постоянно преграждают путь динозавры, пираты, вертолеты, гладиаторы, роботы, неандертальцы — кого тут только нет! В отличие от аналогичных игр Strahl, Dragon's Lair, Space Ace, BrainDead 13, да и последнего Gundam 0079, смерть героини представлена не как жестокое и кровавое зрелище, а как очень забавная карикатура в стиле super-deformed, знакомом нам по кривляниям Банни Цукино. Кстати, аналогия с Sailormoon совсем не случайна: над анимацией в Time Gal трудились художники из TOEI Animation, впоследствии и создавшие сериал про Воинов-в-матросках!

Подобная трактовка интерактивности имеет своих критиков, ведь в конечном счете от игрока требуется только нажимать нужную стрелку или делать выбор в определенный момент. Все зависит от отношения к этому конкретного геймера. Лично я обеими руками за существование подобных игр, хотя кроме наслаждения красивой картинкой, человек, играя в них, разве что разовьет суставы пальцев и реакцию... После долгих раздумий я все-таки решил не давать тут решение игры (последовательность нажатия кнопок). Time Gal — именно та игра, удовольствие от которой можно получить, только проходя ее самому, методом проб или ошибок. К сожалению, это займет не так уж много времени. Если у вас отложены деньги на какую-нибудь американскую игру — рискните, купите вместо нее Time Gal. Кто знает, может этот диск откроет вам глаза на настоящий новый мир — мир anime, а уж Lord Hanta и я постараемся стать достойными проводниками по этому миру. Сайонара!

**Агент Купер**

Если вы заинтересовались темой anime (правильно произносится: "а́ниме́", с двойным ударением) и хотите узнать побольше об этом явлении, то к вашим услугам статьи:
"Japanimation вчера, сегодня, завтра" (Lord Hanta) — "D" №32, с. 28
"Лунная призма, дай мне силу!!" (Агент Купер) — "D" №33, с. 39

| | | | |
|---|---|---|---|
| Графика | 5 | Общее впечатление | 5 |
| Звук | 3- | | |
| Управление | 4 | | |
| Увлекательность | 5 | | |



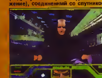




Действие игры Broken Helix происходит в недалеком будущем, в засекреченной лаборатории под кодовым названием "Area 51". Вам отведена роль эксперта по взрывчатым веществам — Джека Бертона. Ваше задание — обезвредить две бомбы, а также попытаться выбраться из лаборатории живым и невредимым. И вот, получив приказания, вы отправляетесь на полное неизвестности "поле битвы". В изначальном местоположении вы можете побеседовать со своими коллегами, хотя ничего интересного из этого разговора вы, скорее всего, не почерпнете.

## ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Попав на первый уровень лаборатории, как можно скорее обыщите все комнаты, соединенные с центральным холлом. Здесь самыми главными вашими врагами станут: время (вам будет дано ровно 20 минут на обезвреживание) и камеры, которые надо аккуратно "снимать" парализующими патронами. Прямо по коридору отыщите мужской туалет типа сортир. В нем рядом с безумным ученым находится первая бомба. Естественно, обезвредить ее возможно лишь посредством мини-кусачек. После этого отыщите лифт, ведущий к коммуникационному центру (satlink). Ни в коем случае не забывайте про камеры! В коммуникационном центре вы найдете первый upgrade вашего ружья — плазменные патроны. Здесь же находятся три компьютера, помеченные красными символами. Отключив их, вы выведете из строя пушки-охранники, тем самым облегчив свой путь на второй уровень лаборатории. Здесь вы также найдете центр по управлению роботами, в котором при помощи компьютерного терминала проникните в "узел" (подразумеваю архитектурное сооружение), соединенный со спутниковой





антенной. Там вы приобретете диск (для сохранения игры) и дополнитель вооружения. Снова вернитесь на первый уровень и отыщите голубой ключ. С его помощью незаметно для камер проберитесь к лифту, ведущему на второй уровень лаборатории.

## ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

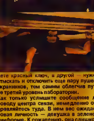
Здесь, вдобавок к ученым, вооруженным "слабыми" пистолетами, присовокупятся два вида роботов: автоматические летающие вентиляторы (АЛВ) и роботы-охранники. Первых можно уничтожить гранатами, а охранников — плазмой. Из общего коридора пройдите в компьютерный центр, где находится очередной центр управления роботами. Воспользуйтесь роботизированным созданием для проникновения в лаборантскую, кишащую АЛВ. Через пролом в стене вы попадете в тайник, заваленный гранатами и одним зеленым ключом. Доберитесь при помощи робота к Бертону и выложите все гранаты, оставив ключ. Снова вернитесь в лаборантскую и при помощи ключа откройте зеленый замок двери научно-технического центра. Обратите внимание на вторую бомбу, находящуюся посередине комнаты.

Сквозь пролом в стене вы попадете еще в один тайник, в котором находятся несколько пополнителей боеприпасов и серый ключ. Возвратитесь к Бертону и выложите все находки. Теперь настало время решительных действий. Вернитесь к зеленой двери и обезвредьте вторую бомбу.

Ну вот и долгожданный финал! Ваша миссия выполнена, и вам остается всего лишь выбраться из лаборатории прежним маршрутом. Но не тут-то было! Оказывается, вы являетесь всего лишь мелкой сошкой в огромной дьявольской игре, а вспомогательная группа десантников внезапно превращается в предателей, идущих по вашим стопам отнюдь не для того, чтобы поздравить вас с успешно завершенным заданием. В таких чудовищных условиях Бертон решает разобраться во всем до конца.

И снова в бой! Вернитесь в лаборантскую и обыщите все близлежащие коридоры. Вы обнаружите несколько security rooms и центр связи (communication center). В одной из security room вы найдете красный ключ, в другой — нужно отыскать и отключить еще пару пушек-охранников, тем самым облегчив путь на третий уровень лаборатории.





Как только услышите сообщение по поводу центра связи, немедленно отправляйтесь туда. В нем вас ожидает новая личность — девушка в зеленой униформе. К сожалению, она слишком не сговорчива, тем хуже для нее. Парализуйте мерзавку и заберите у нее ключ от лифта и чип связи со спутником. Здесь же находится лифт, веду-



щий в коммуникационный зал. Снова используя находящегося там робота, подключитесь к спутниковой связи, влетев роботом в связной пункт, где ранее был найден диск.
Итак, получив секретные файлы, на лифте вы отправляетесь в центр связи и прямо оттуда к двери с красным замком. Внутри вы обнаружите подъемник, ведущий на третий уровень.

## ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Здесь вы впервые столкнетесь с инопланетными существами.
Маленький комментарий. Тех, кто еще не понял, как протекает сюжет в этой игре, осведомляю — многие из инопланетных существ разнузданные ученые, которых, оказывается, так много в многострадальной американской армии, сделали многих заскочивших на Землю инопланетян объектом бесчеловечных экспериментов. Суть экспериментов — пока тайна, но ясно, что ничего хорошего человечеству от них ждать не приходится. И лишь один человек на нашей огромной планете сумел противостоять безумным армейским ученым — Ваш отец (речь идет об отце Джека Бертона, а не о Вашем лично отце, не об отце русской демократии и т.д., и т.п.).
Выйдя из шахты лифта, вы увидите, что лаборатория медленно заполняется ядовитым газом. Отыщите одного из лаборантов, парализуйте и экспроприируйте его бордовый ключ. Им откройте тюремную камеру, в которой томятся пришельцы. Поговорие с одним из них дурным тоном (SELECT+O), вы узнаете, что на инопланетян газ действует так же, как и на людей. Получив газовый ключ, подключите к камерам газ-антидот (всего 3 контейнера, находящихся возле камер). Вернитесь в камеру и снова поговорите с пришельцем. Вы будете вознаграждены алмазом, который пригодится на восьмом уровне. Далее отыщите центр управления роботами и с помощью дроида постарайтесь проникнуть в наполненную газом лабораторию. Здесь находятся три капсулы с антидотом. Возьмите их и вернитесь к Бертону. Использовав одну из них, вы смело сможете пройти сквозь ядовитые клубы газа (антидот действует только в течение пяти минут). Вставьте серый ключ в замок хранилища химикатов (chemical storage). Там вы пополните свои боезапасы. После этого смело шагайте в заполненную газом лабораторию. Запустите секретные материалы в компьютер, и вы получите доступ к файлу с программой "Broken Helix". Перекопируйте ее и отправляйтесь на четвертый уровень.

## ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ

Уничтожив нескольких ученых-камикадзе, из общего холла пройдите в комнаты отдыха персонала. Обыщите их все, не забыв поговорить с лаборанткой и двигайте на пятый уровень.

## ПЯТЫЙ УРОВЕНЬ

Здесь у самого входа вы встретитесь лицом к "лицу" с Assault Robot. Несколько точных попаданий, и с ним будет покончено. Из коридора есть два доступных в данный момент выхода: в ангар и на мини-подъемник. Вначале зайдите в ангар и соберите все пополнители. После этого, использовав мини-подъемник, уничтожьте несколько АЛВ и включите двигающиеся блоки. После небольших акробатических упражнений вы доберетесь до хранилища, заставленного ящиками. Здесь находится еще один upgrade винтовки — скорострельный лазерный испаритель. Сделав несколько коварных прыжков по ящикам, вы достигните небольшого коридора, в конце которого необходимо проползти через люк в небольшой подъемник. На нем отправляйтесь в вентиляционную шахту, кишащую роботами-охранниками, уничтожить которых возможно лишь прикладом винтовки. Отыскав спуск вниз, вы попадете еще на один склад, где спрятан оранжевый ключ. С помощью этого ключа вы сможете открыть дверь, ведущую к командному центру. Покажите лаборанту файлы из компьютера, и он пропустит вас к своему боссу — господину Фитсу.
Попав в командный центр, сразу же подойдите к Фитсу и отдайте ему файлы. В благодарность за это босс поведает тайну использования инопланетян в качестве оружия массового уничтожения и прикажет выведать как можно больше информации об этом деле у ведущего ученого — Риса, находящегося на шестом уровне. Также Фитс прикажет отсоединить от лифта, поднимающего на шестой уровень, сверхмощную взрывчатку C4.

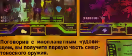
## ШЕСТОЙ УРОВЕНЬ

Попав на этот уровень, вы ощутите присутствие силового поля. Покажите Рису фотографию, и он отключит поле. Рис стосковался по общению, поговорите с ним, и он отведет вас к замороженным пришельцам и поведает о существующей возможности их излечения. Затем он даст небольшое задание. Вам потребуется закрыть перегородками воздушные шахты (всего 4), попутно истребляя из данного Рисом огнемета паукообразных тварей

После успешного завершения миссии, подойдите к лифту и ждите следующих распоряжений.
Как только появится Рис, пообщайтесь с ним. Он проводит вас к лифту, ведущему в подземные шахты. Ваше задание — найти и принести Рису некую деталь от силового генератора. Далее проскочив несколько абсолютно "дешевых" уровней, вы попадете на отнюдь не хилый десятый.

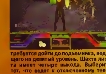
## ДЕСЯТЫЙ УРОВЕНЬ

Полчища инопланетных существ плюс минимум времени (всего вам будет дано 18 минут). Но несмотря на все трудности, как следует обыщите странную местность. Деталь генератора находится внутри космического корабля у одного из "вулкано"-стреляющего инопланетянина. Также на этом уровне можно найти еще один upgrade к винтовке — ракетницу. Как только деталь найдена, немедленно возвращайтесь в лабораторию и отдайте ее Рису. Он отведет вас к контейнерам с инопланетянами, и что же вы видите? Один из них скоропостижно выздоровел и приближается к вам.
Рука судорожно тянется к спусковому крючку, но Рис останавливает вас.



Поговорив с инопланетным чудовищем, вы получите первую часть смертоносного оружия.

И снова в поход! Рис решает уничтожить быстро размножающийся в космическом корабле вирус. Следуйте за ним к лифту и спуститесь на уровень ниже. Зайдите в центр боевого робота и с его помощью активируйте перекидной мост к подъемнику. Выйдите из центра и направьтесь в коридор с силовым полем, которое исчезнет с вашим приближением. Теперь приготовьтесь к самой сложной части игры. После того, как вы окажетесь за линией силового поля, перед вами встанет самая главная дилемма: помочь Рису в сохранении продвинутой расы инопланетян, докончив начатое в начале игры дело, либо принять сторону зловещей королевы инопланетян, вставшую на сторону "темной вселенной" по вине все того же вездесущего Риса. Я предлагаю более интересный вариант — помощь Рису. Для этого вам по-



требуется дойти до подъемника, ведущего на девятый уровень. Шахта лифта имеет четыре выхода. Выберите тот, что ведет к отключенному телепортатору (teleporter deactivated). Вскоре вы доберетесь до компьютерного центра. Здесь один из компьютеров помечен красным символом. Активируйте его, и вы встретитесь с Рисом. Теперь постарайтесь провести его до центрального реактора (central reactor room). Здесь находится главный энергогенератор. Прикрепите одну из бомб к роботу, находящемуся внутри реактора и постарайтесь отыскать недостающую часть оружия инопланетян. Соедините обе детали воедино, и вы



получите самое мощное оружие игры — термоядерный излучатель. Далее вам предстоит довести Риса до грузового лифта, поднимающего на десятый уровень, попутно защищая его от все нарастающего количества злобных инопланетных существ (помните, вы можете восполнять жизнь Риса при помощи аптечек). Достигнув десятого уровня, постарайтесь добраться до миниподъемник. Поднявшись на нем, вы столкнетесь с одним из "крутых" десантников, вооруженным двумя базуками. Сделайте несколько точных попаданий, и с ним будет покончено. Здесь же активизируйте небольшое компьютерное устройство, которое направит робота со взрывчаткой в самую сердцевину реактора.

И снова включится таймер, рассчитанный на двадцать минут. Спуститесь к Рису и поговорите с ним. Теперь вам следует добраться до лифта, ведущего к космическому кораблю жестоких пришельцев. Приготовьтесь! Здесь, на "краю" вселенной главарь кровожадных десантников окажет вам "теплый" прием. Сначала, избив до полусмерти, наглец захочет просто-напросто стереть вас с лица земли. Но не тут-то было! Взяв в руки термоядерный излучатель, вам придется долго и упорно надирать мерзавцу задницу (просьба не упрекать за выражение, ибо во всех заграничных фильмах рано или поздно употребляется фраза: kick some butt), прежде чем ничтожество падет без чувств. Вот теперь настало время поглумиться над ним и вам. Прикрепите к телу ненавистного врага оставшуюся бомбу; дальше — дело времени.

Победив противника, отыщите Риса. Он разъяснит вам, что коконы чудовищной королевы-матки почти достигли нужной кондиции. Поспешите в главный отсек инопланетного корабля. Для этого вам потребуется обследовать все мостики, собирая всевозможные пополнители. На подъемнике отправляйтесь в отсек управления кораблем. Подойдите к компьютерному терминалу и попытайтесь подключиться к нему. Испытав мгновенный облом, подойдите к двери лифта. Встретив Риса, снова вернитесь к терминалу и попытайтесь подключить его вместе. Неожиданно к вам подойдет один из партнеров Риса и, угрожая своим жалким ружьишком, начнет яростно доказывать, что инопланетные существа должны быть не излечены, а истреблены; и что именно он убил вашего отца, когда тот придумал вакцину. К великому счастью чистосердечные признания злодея не облегчат его вины и не останутся безнаказанными. Он будет целиком проглочен внезапно появившейся королевой-маткой. Теперь участь человечества находится в ваших руках. Прячась в одном из углов, ведите прицельный огонь по инопланетному убожеству из термоядерного излучателя. Если вы неплохой стрелок, то через несколько мгновений инопланетная бестия бесследно исчезнет в поглотившем ее субпространстве.

Ну вот, казалось бы, и все. Во время многочисленных сражений таймер почти приблизился к критической отметке, и если у вас еще осталось драгоценное время, сломя голову бегите к живому и невредимому Рису и спасайтесь бегством. Успев отбежать на безопасное расстояние, вы будете вознаграждены зрелищем уничтожения космического корабля.

Долгожданная победа! Выбравшись из лаборатории, вы насладитесь картиной отлета вылеченных инопланетян. Ваш героический поступок будут помнить во всей галактике многие века.

*Написано* ***Evil Rage***

**P.S.** Если же вы все-таки хотите пройти игру на стороне злобных инопланетян, найдите на восьмом уровне дверь, помеченную символикой кристалла. После телепатического контакта (третьего рода) с королевой инопланетян, облучитесь в фиолетовом биополе, и вы станете одним из инопланетных существ. Остальное в ваших руках, а точнее, в клешнях. Держайте!









*Красочная смерть героя!*




Дамы и господа, леди энд джентльмены, судари и сударыни, а также прочие мистеры и товарищи! Вот он, простой и близкий геймерам представитель жанра Side-Scroller. И что интересно, игра эта является первым продуктом американской фирмы Boss Game Studios которая, как ни странно, существует уже два года. Но мы не будем останавливаться на злоключениях этой фирмы, а лучше покопаемся в том, что натворили ее мозговитые программисты.

А натворили они очень неплохую и оригинальную игру, главный герой которой, как вы уже догадались по названию — паук. И не простой, заурядный паук — крестовик, а паук-птицеед, кибернетический, экспериментальный, если можно так выразиться. Да мало того, что он киберпаук, он еще и вооружен по самое никуда всякими ракетами, бумерангами, ножами, огнеметами, минами, а также дихлофосом, электрошоком и большим бумом. Откуда, спросите вы, такое счастье восьмиглазому привалило? А от его крестного папаши — профессора, работающего в институте по изучению и освоению супер современных микротехнологий.

Теперь по порядку, как все происходило. Теплым летним днем профессор возился со своим новым детищем — пауком, создавая из него неизвестно что и зачем. Хотя одно все-таки было известно: он хотел наделить насекомого разумом человека, как вдруг в его лабораторию ворвалась парочка террористов, вооруженных автоматами, и открыла беспорядочный огонь по профессору. Пробитый пулями проф рухнул на стол, что-то внезапно коротнуло, и его сознание переселилось в паука. Тем временем террористы подхватили тело доктора и начали уматывать в неизвестном направлении, и вы, теперь уже умный паук, отправляетесь за ними в погоню во имя, как всегда, благородных целей. Каких точно, установить не удалось.

Но, ужас! Спрыгнув со стола на пол лаборатории, вы обнаруживаете, что вас окружают кучи мутировавших и сбежавших во время перестрелки из мест своего содержания инсектов. Они-то и есть ваши основные враги по ходу игры, не считая трех боссов и всяких там снопов огня, лавы, воды и других не менее вредных для паука природных явлений. Вся игра поделена на шесть карт, в которых находится, в среднем, по четыре-пять подэтапов, каждый из которых имеет несколько выходов. Иногда вам придется отыскивать их все, но если вы уже хоть раз этот уровень прошли, это не составит большого труда. Также в игре присутствуют и бонус-уровни, их что-то около пяти. На них можно попасть путем нахождения и присваивания компакт-дисков, правда запрятаны они почти всегда на совесть, и достать три диска в одной карте для попадания в бонус не легко.

С технической стороны игра выглядит просто замечательно: заставки, многокадровая анимация, удобное управление, потрясающая музыка (я ее даже на кассету переписал и слушаю по дороге в редакцию), разнообразные уровни, куча врагов, да и просто приятственный gameplay.

Очень советую и рекомендую, поиграйте, вам понравится. Слово паука-птицееда.

**Jason**

| | | |
|---|---|---|
| Графика | 4+ | Общее впечатление |
| Звук | 5 | |
| Управление | 4 | 4+ |
| Увлекательность | 4 | |






**«Square атакует!»** — под таким лозунгом протекает последнее полугодие. И это чистая правда! Казалось бы, после выпуска грандиозной "Final Fantasy VII", чьи продажи превышают даже самые смелые ожидания, всем сотрудникам "Square of Japan" можно запросто уходить на пенсию, изредка снимая деньги со швейцарских счетов. Однако честолюбивые японцы и не думали отдыхать, выпустив в первой половине 97-го еще два хита — "Bushido Blade" и "Tobal 2". Но выход гвоздя сезона — "Final Fantasy Tactics" все откладывался и откладывался.

О работе над "FFT" было объявлено еще прошлым августом, и на новый фронт были брошены лучшие силы японского отделения "Square" (ну, из незанятых доводкой седьмого "Final"-а ) — продюсер Хиронобу Сакагучи, художник Акихико Йошида, и композитор Хитоши Сакимото. Причем два последних давным-давно были замечены в команде, ваявшей SNES-игру "Ogre Battle" (одну из лучших "wargame"-ов в истории шестнадцатибитности), так что имели некоторой опыт. И вот сейчас наконец-то у нас появилась возможность оценить уровень квалификации новых работников "Square" -- игра появилась на благословенной Горбухе.

Лучшее, что удалось амбициозным японцам, это, безусловно, графика. Все выглядит красиво, стильно и дорого, чего все и ожидали. Правда, новый художник мне не понравился — уж больно стиль у него оригинальный (а безносые физиономии вообще наводят мысли об определенных венерических заболеваниях), но персонажи его работы довольно неплохи. С музыкой такая же ситуация: в западной прессе все пели дифирамбы (лучшие десять секунд в истории мировой музыки ), а у нас в редакции никто ничего "эдакого" не заметил — обычные псевдо-симфонические мелодии, даже не особо запоминающиеся. Сюжет остался непознанным (хирагана, блин ) на 99%, известно лишь, что дело происходит в загадочной стране Ивалис (Yvalice) во время кровопролитной войны Львов (War of the Lions), а главных героев зовут Рамуза и Овелия. Но поскольку игру делала "Square", опасаться за глубину сюжета нет смысла.

Вот с боевой системой не все так просто. Поскольку жанр новой игрушки — тактика (что можно понять из названия), то на рынке ей придется бороться с неслабым конкурентом — "Vandal-Hearts". И следовательно, надо переплюнуть "конамиевский" battle-engine, который был в меру удобным, легким и эффективным. А свершилось это или нет, я сказать не могу, потому что менюшки "FFT" страдают гигантизмом и обилием иероглифов, и нельзя объективно оценить, оправдано это или нет. Только с выходом англоязычной версии станет ясно, либо это очень продвинуто, либо слишком перемудрено.

Ну, а пока, дорогие читатели, играйте, облизывайтесь и ждите второго явления "Final Fantasy Tactics" народу, но нв этот раз на нормальном языке.

N.B. Пользуйтесь "Tutorial"-ом (обучающим режимом), он очень легок и познавателен.

Сайонара,

***Hanta,*** *Tactical Lord*




*"Горишь, бубновый!!"*

Фирма Namco, известная всем нам по таким суперхитам, как Tekken, Soul Edge и Rage Racer, когда-то, давным-давно, когда компания Sony только начала раскручивать в Японии свой PlayStation, выпустила (а точнее переехала с аркадных автоматов) в числе первых игр для этой приставки очень качественную леталку Ace Combat. Игра получила свою заслуженную долю лавровых листьев и вскоре, с приходом на игровую арену фирмы Single Trac с ее Warhawk'ом, отступила на второй план. Но Namco была бы не Namco, если бы спусти три года не выпустила потрясающий сиквел, обещающий стать лучшим авиасимулятором года для домашних приставок (затмив собой двух Pilot Wings 64 и StarFox64). Как мы знаем, к каждой своей игре Namco делает сиквел, а каждый намковский сиквел, по крайней мере, на голову превосходит предыдущую часть. Не избежал этой участи и Ace Combat 2. По сути это аркадная игра, но Namco, следуя своим традициям, при переводе с аркады сделала генеральный ремонт, и теперь перед нами качественно новая игра с дополнительными миссиями, новыми самолетами и кучей секретов (секреты всегда были козырной картой намковцев).

Итак, что же мы имеем. Operation Scarface — так называется вторая часть AC. По самому игровому процессу Ace Combat 2 очень здорово напоминает стародавнюю лисишную игру Retaliator: практически такие же миссии, туча оружия и туча же врагов; юркий самолет, ведомый бесстрашным пилотом, отчаянно вступающим в бой ради какой-то, ему одному понятной цели. Но на этом-то вся схожесть и заканчивается и начинается использование возможностей PlayStation на все 111%. Первые мои впечатления от этой игры можно описать примерно так: "Мама, я умею летать!". На сегодняшний день никакая другая игра не даст вам ТАКОГО ощущения полета. Честно скажу, AC2 — качественно новый уровень авиасимуляторов. Оказавшись в кабине, вы можете летать, куда хотите, совершать какие угодно (на сколько это вам позволяют тактико-технические характеристики машины) пируэты, уничтожать любые средства передвижения противника и… нет, всего не перечислить.

Сюжет игры вкратце таков — в каком-то государстве в отсутствие его главы, который видимо прожигал деньги налогоплательщиков, отдыхая на Гавайях, произошел coup d'etat — государственный переворот, и так как деньги и власть отдавать никогда не хочется, этот самый правитель решает прибегнуть к услугам небольшой, но хорошо вооруженной наемной армии (да, не у каждой наемной армии есть атомный авианосец, боевая группа крейсеров и черте сколько наисовременнейших самолетов). Ну а вы, как водится, выполняете роль наемника-пилота, от которого по сути и зависит благоприятный исход этой военной кампании. Вам предстоит пролететь над просторами покоряемой вами страны, и, пользуясь своим недюжинным мастерством пилота, уничтожить противостоящего вам противника.

По мере прохождения миссий (а их в игре больше двадцати) вы, за то, что рискуете своей шеей, получаете весьма приличный куш. На вырученные деньги вы, как это было и в предыдущей части игры, покупаете все новые и новые самолеты. В вашем распоряжении великолепные машины, изобретенные лучшими мировыми конструкторскими бюро: здесь вам предоставлены такие крылатые друзья, как F-14, F-15, Eurofighter-2000, MiG-29 и, да, конечно же, лучший в мире самолет Su-35 (который де факто является "центральным персонажем" начальной заставки). Всего в арсеналах вашей армии насчитывается около пятнадцати, или нет, шестнадцати самолетов — от простенького F-4 до фантастического FXA-23.

Вся игра происходит примерно так. Для начала вы оказываетесь на экране с картой той страны, в которой вам приходится действовать. Отсюда вы можете либо войти прямиком в миссию, либо купить или продать самолет, или же посмотреть собственные достижения. Перед полетом вас загонят на обязательный предполетный брифинг. Слушать то, о чем вам говорит ваш командир, совершенно необязательно, а вот посмотреть на силы, которые будут вам противостоять, очень даже стоит. И не столько для того, чтобы продумать тактику ведения боя, сколько затем, чтобы найти вражеского аса. Он (или они) обычно летает на более крутом самолете, чем остальные стаи, его машина пижонски раскрашена и, помимо всего прочего, у него есть какой-нибудь броский позывной типа "Снайпер", "Ковбой", "Гусь". Выше всех ценятся асы с позывными Z.O.E. — за них дают больше денег. Помимо денежных субсидий за сбитых королей воздуха вам вручают медали. Не отчаивайтесь, если к концу игры вы получили не все медали. Пройдите игру еще раз и добейте тех гадов, что ускользнули из перекрестия вашего прицела. После брифинга вам (в некоторых миссиях) предлагают выбрать напарника (им будет либо миловидная девушка Edge, либо мужик сурового вида с позывным Slash) и ту задачу, которую вы ему определите (ваши напарники могут либо прикрывать вас, либо заниматься уничтожением вражеских самолетов или наземной техники, либо отражать атаки на конвой, если это является основной задачей миссии). После того, как вы разобрались с напарниками, вы выбираете самолет из имеющихся в вашем распоряжении, и вперед, в бой. Пять — семь минут вы в воздухе, затем, после выполнения задачи, следует разбор полетов и раздача слонов в виде медалей и званий высшим командованием, и опять все начинается с самого начала.

**Duck "Skylord" Wader**

| | | |
|---|---|---|
| Графика | 5 | Общее впечатление 5 |
| Звук | 4+ | |
| Управление | 5 | |
| Увлекательность | 4+ | |



# КОМПЬЮТЕРНАЯ СТРАНА

Автор: Григорий Кузьмин, г. Магадан

Жил на свете один мальчик, которого звали Вася. Он очень любил играть в компьютерные игры. И вот однажды пришел Вася из школы и занялся любимым делом. Играл он долго...

А в компьютерной стране жил очень злой колдун Вирус. Прознав о Васином пристрастии, он поселился в его компьютере и, выждав подходящий момент, похитил Васю. Очнулся Вася в каком-то большом сверкающем шаре. Перед ним возникло лицо Вируса, которое сказало: "Здравствуй, Вася. Ты попал в компьютерную страну, и я решил испытать тебя. Вот, видишь, у меня в руке свечка". Появилась рука, которая держала длинную свечу. Лицо продолжало говорить: "Тебе нужно преодолеть сопку мутантов, затем переплыть заколдованное озеро, пожить в доме Проклятий, спуститься в канализацию, поплутать по заводу, вскарабкаться на снежную сопку, побывать в комнате смеха, найти выход из зеркального лабиринта и, наконец, сразиться со мной. Если свечка догорит, то ты проиграл. Пока"! Лицо Вируса исчезло, и перед Васей возникла дорожка.

Вася выходит из шара и идет навстречу приключениям и опасностям.

**1 УРОВЕНЬ: Сопка мутантов.** Мутанты давно облюбовали эту лесистую гору, живут себе в пещерах и никого не трогают. Но Вася, взобравшись на вершину, между двумя елками находит клад. Это мутантам не понравилось: пришел, дескать, какой-то тип, и на тебе, клад. А мы тут копаем, копаем... Васина задача скинуть всех атакующих мутантов в яму, из которой он выкопал клад.

**2 УРОВЕНЬ: Заколдованное озеро.** Вася ныряет в озеро, полное многочисленных врагов. Это пираньи, разные щупальца, медузы, раки. Иногда проплывает Лох-Несское чудовище. Если Васе удастся оседлать этого зверя, то ему будет гораздо легче сражаться с врагом. Однако Вася не может находиться долго под водой и должен время от времени подниматься на поверхность за глотком воздуха. Особый напряг с воздухом будет, когда Вася доплывает до подводной пещеры — запутанного лабиринта.

**3 УРОВЕНЬ: дом Проклятий.** Это очень большой дом, больше смахивающий на лабиринт, полный разной нечисти: привидений, чертей, мутантов, летучих мышей и т.д. Васе нужно подняться на последний этаж. Привидения ничем нельзя убить, мутантов можно убить, чем попало. В доме полно полок, где лежат книги, стаканы и разные вещи. Ими Вася может кидаться во врагов. Черти постоянно преследуют Васю. Хорошо, что Вася находит зеркало. Как только из-за угла выглянет рожица чертика, повернитесь к нему, и он тут же испугается и убежит.

Поднявшись на последний этаж, Вася должен взять дискету, которую охраняет большой робот. Как только Вася возьмет дискету, робот оживет и погонится за Васей. Васе нужно суметь выбежать из этого дома. Помните: если он попадет в тупик, то вряд ли он уйдет от робота. Когда Вася выбежит из этого дома, робот остановится на лестнице.

**4 УРОВЕНЬ: Канализация.** Васе предстоит пройти большой подземный лабиринт. Крыс в канализации полно — они набрасываются на лицо и на несколько секунд останавливают Васю. Когда раздается громкий и страшный рык, Вася должен бежать не останавливаясь, т.к. за ним будет гнаться Возар — страшная, дикая рептилия, которая очень любит есть людей по имени Вася. Помните, что Возара можно на время остановить только током, который будет появляться при включении рубильников.

**5 УРОВЕНЬ: Завод.** Вася оказывается на заводе. К сожалению, он может выйти из завода только с разрешения директора. Однако кругом у Васи полно друзей: носильщики, уборщики и т.д. Они будут помогать Васе. Найдя кабинет директора, Вася должен постучаться и затем войти. Оказывается, директор завода очень любит драгоценности и готов открыть выход с завода, если Вася ему что-то даст из драгоценностей. Вася вспоминает про клад, найденный на сопке мутантов, и кое-что отсыпает директору. У директора глаза лезут на лоб и он сразу же открывает ворота.

**6 УРОВЕНЬ: Снежная сопка.** Это сопка, которая вся покрыта снегом. Васе нужно найти на этой сопке двух своих сверстников, которых тоже похитил злой Вирус. По сопке нужно ходить осторожно, т.к. многие ямы прикрыты снегом. Один мальчик находится под снеговиком, другой — на самой верхушке сопки. Как только Вася найдет второго мальчика, раздастся сильный грохот, и за вами погонится снежная лавина. Но вот мальчики спасены, можно идти дальше.

**7 УРОВЕНЬ: Комната смеха.** Теперь можно посмеяться. Васе предстоит пройти разные аттракционы: чертово колесо, веселые горки, машинки, катапульта и, наконец, аттракцион "Догони меня!". Тут есть и враги: белочки, которые кидаются в вас орехами, колдуны и человечки-невидимки. На последнем аттракционе Васе нужно догнать главного колдуна, который подскажет, как одолеть Вируса. Затем Вася должен подняться по лестнице, сесть в большой вагон и до самого выхода катиться по американским горкам.

**8 УРОВЕНЬ: Зеркальный лабиринт.** Здесь врагов совсем нет, но лабиринт зеркальный, и его очень трудно пройти. Вот, наконец-то, выход.

**9 УРОВЕНЬ: Вирус.** Как только Вася подойдет к Вирусу, он должен сразу бежать в щель, куда вставляют дискеты. Если Вася дотронется до оголенного провода, то его ударит током. По некоторым проводам можно лазить. Осторожно — иногда взрываются транзисторы. Когда Вася попадет в большое помещение, его ждет битва с духом Вируса. Осторожно, дух может исчезать и стрелять электрическими волнами. Все, дух уничтожен! Но не уничтожен сам Вирус. Васе нужно идти по старому пути, и когда он будет выходить из компьютера, он должен вставить антивирусную дискету. Бум! Все, Вирус уничтожен, и перед Васей и его двумя друзьями появляется телепортотор, который перенесет их домой.

Вот и закончилась эта удивительная история в компьютерной стране. THE END.




**2012** год. Беспощадный злодей Адриан по кличке "Завоеватель" постепенно захватывает мир с помощью супер-ученых (гениев). Все их изобретения Адриан крал для своих дерзких планов. Он захватил почти всю землю и вот добрался до России и узнал о существовании в деревне Гадюкино последнего гения, которого звали Федя Фигвамчедам. Кличку он имел "Человек-тормоз",.. ой, "скорость", потому что Федя все свои изобретения делал в виде лихих средств передвижения, которые могли развивать огромную скорость. Итак, Адриан, выбрав подходящий момент, когда все Гадюкино праздновало финал Уимблдона, со своими людьми ворвался в избу Фигвамчедамов, оглушил Федора и украл все его изобретения, в том числе и супер-автомобиль, скорость которого не уступала скорости звука.

Адриан украл его для того, чтобы участвовать в мировых автогонках и для начала скрылся в неизвестном направлении.

Очнувшись после "Рашн Балдежа", Федя Фигвамчедам отправляется в погоню за подлым вором на своем скейте с реактивным двигателем, который не нашел Адриан. Игра начинается...

Автор: Вадим Аксенов

# ПОСЛЕДНИЙ ГЕНИЙ

**1-Й ЭТАП: "ДЕРЕВЕНСКОЕ БЕЗДОРОЖЬЕ".** Федьке придется ехать по родным деревенским колдобинам, ухитрись не разбить при этом скейт. Враги — переодетые под бабулек люди Адриана на тракторах. Для борьбы с ними дается ухват.

**2-Й ЭТАП: "ШОССЕ".** После кочек, как приятно проехаться по ровному шоссе! Впрочем, не всегда приятно, если врезаешься в машину. Враги — металлисты на мотоках с цепями. Чтобы их замочить, Фигвамчедаму дается кастет.

**3-Й ЭТАП: "МОСТ".** Федя едет по мосту, совершенно не подозревая того, что мост заминирован людьми Адриана, а до взрыва совсем немного — 2 минуты. Врагов здесь нет, только изредка на мостовой лежат трубы и различный хлам.

**4-Й ЭТАП: "ПУСТЫРЬ".** Фигвамчедам въезжает в бывший парк, а ныне — пустырь, т.к. Адриан в прошлом сжег всю территорию парка. Враги — бомжи с пустыми стеклянными бутылками, коими они очень хотят разбить Федину голову. Средство защиты — бейсбольная бита.

**5-Й ЭТАП: "АЭРОПОРТ".**
Адриан хочет улететь из нашего родного края и прикатил на краденой машине в аэропорт. Он уже почти улетает, но тут Федя врывается на взлетно-посадочную полосу и, догнав самолет с помощью турбо-ускорителей, найденных на пустыре, врывается в багажный отсек.

**6-Й ЭТАП: "САМОЛЕТ".** Тут Федя спрыгивает со своего верного скейта и идет врукопашную. Враги — стюардессы-каратистки и телохранители Адриана. Но наш Федя — умный и берет с собой из багажного отделения обрезок металлической трубы. И вот Фигвамчедам доходит до кабины пилота, где спрятался Адриан, и нарывается на второго пилота. Пилот думает, что он владеет кунг-фу, и пытается достать ногами Федюку, но получив по голове пять раз трубой, падает на пол, открывая проход к злодею.

**7-Й ЭТАП: "ОГОРОДНАЯ БИТВА".** Адриан выпрыгивает из самолета, но в последний момент Федя хватается за него, и они вместе приземляются на парашюте в огород. В процессе свободного падения Фигвамчедам крадет у Адриана его лазерный пистолет, и после приземления начинается драка. Феде надо 15 раз попасть в Адриана, который стреляет в Фигвамчедама радиоактивными морковками.

**ЭПИЛОГ:** Федя без труда победил Адриана и вернулся домой в Гадюкино вместе с машиной и славой освободителя мира.



Автор рисунков рубрики – Иван Отчик

# SAILOR MOON Returns



Поистине велика и необъятна тема "Sailor Moon"! Только-только отгремели лунные баталии на "Mega Drive"-е (о них вам рассказал Polymorph Sauronovich в 33 номере), а Банни Цукино со своей компанией продолжает радовать игроков, но уже на моем любимом "Super Nintendo". И сейчас я расскажу вам об эксклюзивно SNES-овской (а есть еще и копия MD-шного "beat-em'up-а") игре под названием "Sailor Moon R".
Хронологически данная вещь относится ко времени активных партизанских боев команды планетных девушек с принцем Алмазом и моменту появления Чиби Усаги (Малышки Банни). Именно об этом историческом событии вам поведает короткая, но прикольная заставка. Прослушав знаменитую музыкальную тему "Sailor Moon" (бедная мелодия — в пяти разных играх у нее пять разных аранжировок) и вдоволь наглядевшись на панорамный вид Хрустального Токио, можете приступать к изучению четырех пунктов начального меню. Самый верхний и самый левый из них — начало игры, вам останется только выбрать количество игроков (1 или 2, естественно, здесь вам не "Микромашинки"). Ниже расположены "Options", где можно и нужно увеличить себе количество кредитов (до пяти максимум), а также прослушать все звуки и речь — настоятельно рекомендую это сделать, так как нигде, кроме видеоигр, вы не услышите оригинальных боевых воплей типа "Луна Пи Кайде!!!" (основной крик Малышки). Правый нижний пункт — дуаль, дешевый аналог файтинга. Этот аттракцион сейчас присутствует почти во всех "beat-em'up-ах", хотя я не припомню случая, когда им пользовались. Ну и правая верхняя надпись — "Chibi Mode", облегченный режим для детей и даунов. Играть здесь можно только в одиночку и только Малышкой, зато 99 процентов врагов вас ударить не могут! Поэтому прохождение игры превращается в сущую сказку. Правда, два недостатка у этой сказки все же есть: 1) некоторых противников все равно надо опасаться (а конкретнее толстых демонов и девиц с электрошоком), 2) из-за неспособности Чиби бросать, расправа над выносливыми вражинами происходит иногда раздражающе долго.

Самым трудным выбором в игре является подбор персонажа — к этому надо отнестись со всей имеющейся у вас серьезностью, потому что сменить нелюбимую дивчину в процессе игры никак не получится. Только, батенька, Reset-ом.

У каждой Планетки есть свои боевые приемы. Венера бьет ленточкой (Супер-Прием) и вызывает град солнечных лучей (Планетная Магия), Меркурий крутит вертушку наподобие Чан-Ли и наполняет экран мыльной волной, Луна мастерски исполняет "Dragon Punch" и расшвыривает врагов Лунным Ключом, Марс делает круговую подсечку и призывает на помощь "Дух Огня" и, наконец, Юпитер использует некоторые приемы из балета и магию грома.

### Stage 1. "In the Beginning, out of Nowhere..."

Начинается путь лунных воинов на родных, залитых вредным ультрафиолетом улицах Токио во время какого-то национального празднества (то ли "Дня Защиты Морских Браконьеров", то ли дня рождения Акихито). И уже в начале долгой дороги нарушить идиллию пытаются разнообразные демонические враги, которых надо поскорее замочить, отметелить и поиметь (как это сделать получше — смотри плашку управления).

Первая часть этапа (а они все в игре разделены на два отрезка) проходит по светлым и прямым, как извилины Таксе-до-Маска, улицам при полном отсутствии народа (вот вам еще одно подтверждение в пользу того, что японцы самая трудолюбивая нация — фиг-с-два найдешь кого-нибудь в рабочее время). И враги здесь почти такие же тупые и прямолинейные. Единственные, кого следует опасаться, это длинноногих медсестер в голубом — они могут довольно болезненно наколотить стетоскопом по миловидным жбанам лунных воинов. Если такое несчастье все же произошло, немедленно окиньте хозяйственным взором экран — нет ли там предметов, восполняющих здоровье. Таким, например, является Такседо-Масковая розочка, которую надо вульгарно сожрать (вот бы Мамору обиделся), но лучше всего врачует физические и душевные раны румяная Банн... тьфу! баранья ляжка.




Пока Сэйлор Мун пинками и зуботычинами направляла злодеев на путь истинный, на Токио неожиданно рухнула ночь, зелень стремительно завяла, и всему живому наступил полный Новый Год. Все бутики, магазины и лавочки спешно выставили в витрины обглоданные косоглазой молью сакуры, повесили на двери таблички シメル (Шимеру-Закрыто), а открытыми в уныло-праздничную ночь остались лишь странные шопы с вывесками "Pain" (-givers?). Именно оттуда и вываливаются не в меру веселые полчища врагов, которые вследствие предвкушения новогоднего запоя практически не способны к оказанию сопротивления. Зато вот леди Изумруд, первый босс игры (вы с ней рано или поздно встретитесь, если будете равномерно тащиться по этапу направо) и знакомая по мультфильму тетка, являет собой чистый образчик лозунга "трезвость — норма жизни!", что и докажет, резво двинув ногой вам по физиономии. Чтобы в дальнейшем это не повторялось, нервную леди следует метко хватать за шиворот и кидать на пол. И еще — не ходите на нее в лобовую атаку. Не надо (памяти затоптанных на первом этапе посвящается ).

**Stage 2. "You hangin' around and got nothin' to do..."**

Больше всего первая часть второго этапа напоминает шизофреническую сказку Л. Кэррола "Алиса в Битцевском Лесопарке" (авторизованный русский перевод А. Пожарского, 1997 A R R ). Дело происходит на запыленных дорожках, где растут радиационные мухоморчики и можно запросто вляпаться в "следы невиданных зверей". Но к счастью, самих авторов пахучих презентов вы не увидите, зато ознакомитесь с новым типом демонов — толстым мужуком (мутационный гибрид мужчины с жуком), который своей подлой вертушкой запросто может сбить вас с толку (и с ног тоже ). Однако в одиночку мужуки сдержать справедливые порывы лунных воинов не сумеют, и вы сможете гордо прошествовать дальше мимо всех этих поганок, мухоморов и гномов, занимающихся чем-то противозаконным на бэкграунде.

А вот на втором подэтапе дела пойдут гораздо хуже, именно здесь я и потерял свою первую "жизнь". По глупой прихоти сценаристов Банни с подружками закинуло аж в район Амазонки, африканской речки гнилостно-болотного типа. Ну, может быть это и не совсем Амазонка, может и не африканская, но уж точно не Япония — никто не убедит меня в том, что там не водятся кайманы. Понятное дело, передвигаются девушки не вплавь, а на утлом таком 20-метровом плоте из сакуровых досок. Оградительных бортиков и упредительных табличек типа "Не влезай — съедят!" там нет и в помине, поэтому следите в оба — одно неосторожное движение, и ваша подопечная с громким воплем кинется в реку. Но это не самое плохое — есть ситуации гораздо круче. Например, когда на очень коротком участке плота собираются несколько балерин кавказской национальности. Это такие смуглые красавицы с полным комплектом пачек, пуантов и очень острых кинжалов, коими они орудуют не хуже мясника Гиви с вашего ближайшего рынка (кто не верит, может сходить и убедиться самолично).

К счастью, на боссе можно отдохнуть. Его роль исполняет худосочный юноша Сапфир, младший брат кронпринца Алмаза. Правда, если припомнить первоисточник, то выяснится интересный факт — в мультике Сапфир с лунной

## УПРАВЛЕНИЕ

**"Y"** — удар рукой, **"X"** — Планетная Магия
**"A"** — Супер-Прием. **"B"** — прыжок
**Зажать "Y"** — Энергетический Выстрел




бригадой не дрался (он, вообще, там мало что делал, кроме как неудачно попытался раскрыть козни старца Оракула, после чего геройски отдал концы) Однако это делу не помеха, и младшенького вам надо запинать Делается это на удивление просто, так как у принца есть только одна атака — серия ударов руками, и если от нее своевременно уходить, то может получиться полноценный flawless

**Stage 3. "You promise us all a bright golden future..."**

После того как Сапфир нашел геройскую погибель, Банни и К° явилась Сэйлор Плутон и с ломощью корявого Временного Жезла открыла Портал, ведущий нет, не во Внешний Мир, а в Хрустальный Токио Выглядит родной город королевы Синирити чуть получше Рязани, разграбленной печенегами повсюду разруха и хаос И конечно, лолчища врагов всех мастей и размеров Прут гады практически изо всех щелей и проходов, и простой потерей "жизни" здесь не отделаешься — счет пойдет на целые кредиты В самом начале этапа на вас нападет легион вражин, отбейтесь от них магией

Но наибольшие проблемы начнутся, когда вы добредете до Зимнего Дворца Там водятся абсолютно ублюдочные враги — лластилиновые демоны Эти гадкие девушки имеют привычку долго плавать в жидком состоянии по полу, а потом в самый неподходящий момент материализоваться и проводить болевой захват грудями А поскольку эта часть тела у них развита до совершенства (Памела Андерсон пролетает сразу!!!), то захват получается весьма болезненный, и как правило, больше трех-четырех таких объятий тщедушные тельца лунных воинов не выдерживают Зато концентрация призов на третьем этапе просто и кардинально радует — одних жизней (зеленых драг камней) там около трех, а уж про восполнители энергии и говорить не надо Если бы они еще помогали

Босс же вполне подстать своим подчиненным — такой же подлый и коварный, и в мультике он появлялся больше всех А зовут его Рубин (если мне не изменяет память), и известен он как начальник Сестер-Преследовательниц из ранних частей "Sailor Moon R" Арсенал Супер-Приемов у этого товарища на порядок шире, чем у предыдущего босса, но все же главная сила Рубина не в них, а в двух (или трех, что гораздо хуже) жидких демонах-телохранителях Иногда попадаются даже серебряные псевдо-"Т-1000", которые в два раза сильнее обычных Поэтому ликвидировать паршивца надо как можно быстрее, и лучше всего — Планетной Магией Ежели у вас таковой не осталось (что вполне может случиться, учитывая сложность врагов на этапе), то придется бить сулер-ударами, надеясь, что ваша шкала энергии длиннее Рубиновской...

**Stage 4. "Come and take a trip with me to Future world!"**

Ну все, это последний этап в игре! Он уже не делится на две половины, а представляет из себя одну длинную дорогу к дворцу принца Алмаза Слабых врагов здесь попросту нет, одни только элитные демонические войска Но это, в принципе, и к лучшему, лоскольку самые злостные противники — пластилиновые девушки за коммандос здесь




не считаются, и драться придется с новой селекционной ветвью мужуков (синими и летающими), либо просто с корявыми зелеными демонами. Правда, они тоже используют захваты (на этот раз руками, обидно ), но делают это как-то вяло и редко, хотя во избежание неприятностей бейте их без выпендрежа, руками

Однако, несмотря на офигенную протяженность предместий вражьей цитадели, проходятся они легко (гораздо веселее, чем предыдущие два этапа), и максимум, что вы можете потерять, это одну-две жизни. Но внемлите моему глобальному совету: берегите себя! Впереди — босс, сам кронпринц Алмаз, командир всех этих потных демонов. Видимо, мстя за поруганного братца Сапфира, белокурый товарищ дерется очень круто, и подойти к нему для броска или сокрушительной серии ударов по лицу практически невозможно. Лучше используйте магию (пока есть) или супер-удары (пока не помрете). Всего отколбастить Алмаза реально можно, имея две-три жизни, а лучше — целый полновесный кредит

А вот по части конечных заставок "Sailor Moon" меня тотально разочаровала. Сидишь, потеешь, проходишь игру битый час, а наградой тебе четыре картинки, из которых две повторяются и в начале. Суть их проста и незатейлива — после убиения неудачного завоевателя Хрустального Токио и любовника Сэйлор Мун принца Алмаза замок его начал неудержимо разлагаться, Такседо Маск предложил всем спешно эвакуироваться, что все благополучно и сделали. Потом невесть откуда вылезла Малышка-сан, с непонятными целями замахала Магическим Ключом, и наступил сочный и слюнявый хэппи-энд

Однако "заставка" пролетит как дурной сон, опять зазвучит "Sailor Moon"-тема, нахлынут радостные чувства и настанет пора подводить хоть какой-нибудь итог. Лично мое резюме таково: "SMR" на Супер Нинтендо, пожалуй, лучшая игра на 16-ти битах про команду лунных воинов, как по графике, так и по самому gameplay-ю (а SNES-овский звук априори выше мегадрайвовского). Так что смело могу порекомендовать эту игрушку как и заядлым фэнам сериала, так и просто любителям хороших "beat-em' up"-ов

SAILOR MOON-Ы ВСЕХ СТРАН — ОБЪЕДИНЯЙТЕСЬ!!!

**Полезные советы, советики и советища:**

1. Не экономьте Планетную Магию! К следующему уровню она все равно восстановится, а вот потерянные в неравных боях жизни — нет!
2. Лучший файтер всех времен и народов — Сэйлор Юпитер, а самый "дешевый" — Сайлор Меркурий
3. Деритесь бросками! Офигительные "комбосы" (торговая марка А. Макаров) руками, конечно, снимают больше энергии, но и занимают больше времени, за которое враги вполне могут догадаться зайти вам с тылу и задумать что-то недоброе
4. Для прохождения одного из самых гадских этапов игры — плота, надо стоять у его края, дожидаясь появления врага, а потом быстро кидать его в воду
5. Энергетический Выстрел вещь неплохая, но работает только в начале игры — в дальнейшем противники научатся умело маневрировать
6. В меню можно поставить Easy, но от этого после второго этапа вам покажут картинку и выкинут на начало (прям "Konami" какое-то ;-).
7. "Sailor Moon R" — игра довольно легкая, но если у вас все-таки возникли проблемы в ее прохождении, смело играйте Малышкой Банни. Ничего кардинального в конечной заставке не изменится, а избивать демонов станет гораздо веселее!

***Sailor Hanta***

# FATAL FURY SPECIAL

Мое имя Вольфганг Краузер. Я полновластный хозяин и действующий чемпион самого престижного боевого турнира "The King of Fighters". И если ты здоров и силен, твои кулаки крепки, а в твоих жилах течет кровь прирожденного воина, я жду тебя на своем турнире. Приди и попробуй оспорить в бескомпромиссном бою мой чемпионский титул!

W. Krauser

Доподлинно известно, что многие сильнейшие воины со всего света ежегодно получают подобные "приглашения", но отважиться и принять вызов решается далеко не каждый. Кто же все-таки соглашается принять участие в подобных чемпионатах? Этим смельчакам и посвящается это описание.

## TERRY BOGARD

Дата рождения: 15 марта 1971 года
Рост: 183 см
Вес 85 кг

Мастер рукопашного боя

Многих легендарных бойцов подарил миру Южный Город. Вспомним хотя бы Роберта Гарсию и Рио Саказаки! (подробней об их приключениях в этом городе вы можете узнать из нашего комикса Art of Fighting в №№ 26-27 "Великого Дракона") Но, пожалуй, самым популярным уроженцем Южного Города является Терри Богард, многократный победитель различных уличных турниров. Мощные кулаки и веселый нрав быстро снискали ему любовь и уважение жителей. На этот раз Терри вернулся в чемпионат за звание "King of Fighters", чтобы ответить на вызов Краузера и окончательно расквитаться со своим кровным врагом Гизом Ховардом.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ**

Огненная рука:
↓ ↙ ← +X или У

Атака вверх:
↓(2сек) ↑ +X или У

Огненный "еж":
↓ ↘ →+X или У

Удар ногой в перевороте
↓ ↙ ← ↖+А или В

**СУПЕР УДАР:**
↓ ↙ ←↙→+(X и У)

## ANDY BOGARD

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ**

Атака локтем
↙(2сек) →+X или У

Атака вверх
↘→+X или У

Удар двумя ногами
↙(2сек)↗+А или В

Файербол
[illegible] или [illegible]

**СУПЕР УДАР:**
↓(2сек) ↘ →+(А и В)

Брат Терри. С ранних лет оба брата изучали боевые искусства, и с ранних лет они никогда не упускали шанса помериться между собой силами. В основном победителем выходил Терри, который и повыше и покрупнее. Пытаясь компенсировать свой недостаток в габаритах, Энди начал усиленно тренироваться под руководством опытного мастера. Целенаправленные жесткие тренировки вскоре дали свой результат – Энди стал одним из ведущих специалистов в мире по борьбе коппо. Не останавливаясь на достигнутом, Энди продолжает шлифовать свое мастерство и, как и много лет назад, мечтает победить своего брата в честном открытом бою. И мечтает Энди небезосновательно, ведь он встретил этот чемпионат в своей лучшей форме.

Дата рождения 16 августа 1972 года
Рост 177 см
Вес 76 кг

Специалист коппо







SUPER NINTENDO
MAI SHIRANUI
Дата рождения
1 января
1974 года
Рост 168 см
Вес 55 кг
Мастер ниндзютцу
Мэй постигает искусство ниндзютцу, которое передавалось в ее роду из поколения в поколение. Она удачно совмещает силу духа с огромным боевым опытом, что делает ее чрезвычайно опасным противником. В свободное время Мэй увлекается — чем бы вы думали? — тяжелым металлом! Весьма странное увлечение для японской девушки-ниндзя. Так же доподлинно известно, что ее дед обучал Энди Богарда искусству коппо.
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ
Веер:
↓ ↘ → +У или Х
Огненный разворот:
↓ ↙ ← +У или Х
Атака локтем в прыжке
← ↙ ↓ ↘ →
Атака с другого уровня
↓ (2сек), ↑+У или Х
СУПЕР УДАР:
→↙→+(Х и В)
Дата рождения:
10 августа
1952 года
Рост 162 см
Вес 110 кг
Владеет кунг-фу (стиль тай-коку-кен)
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ
Файерболл:
↓ ↘ → +Х или У
Кувырок вперед
←(2сек), →+А или В
Атака пузом
↓(2сек), ↑ +Х или У
Удар головой
→(вблизи) +А
СУПЕР УДАР:
↙(2сек), ↓↘+(В и Х)
Да! Ченг, может быть, несколько толстоват, но зато он силен и подвижен и поэтому чрезвычайно опасен. Вряд ли кто-нибудь, встретившись с ним лицом к лицу, рискнет отпустить шуточку относительно его веса. В турнире Ченг принимает участие исключительно ради выгоды, поскольку он все же больше бизнесмен, нежели боец. Свою выгоду он видит в том, что победа на турнире укрепит его репутацию не только в файтерском, но и в деловом мире. А это, по мнению Ченга, несказанно облегчит процесс заключения контрактов и дальнейшее деловое сотрудничество с партнерами.
CHENG SIN ZAN
JUBEI YAMADA
Джубей — боец, придерживающийся классического стиля боевого дзюдо. На старости лет он вдруг решил, что ему теперь мало контролировать свое сознание, тело и дух. Он наконец-то понял — для полного счастья ему необходимо стать супер звездой, иметь свои фэн-клубы и миллионы поклонников по всему свету. (Видать, умом старикашка стал совсем слаб). Джубей уверен — победа в турнире должна принести ему бешеную популярность и сделать его кумиром молодых людей всего мира.
Дата рождения
7 июля
1922 года
Рост 158 см
Вес 55 кг
Учитель дзюдо
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ
"Булка"
←(2сек), →+У или Х
Подкат с броском
←(2сек), →+А или В
Бросок с кувырком
→ ↘ ↓ ↙ ← +Х
Удар противника о землю
↓(2сек), ↑+Х или У
СУПЕР УДАР:
↙(2сек), ↓↘ +(В и Х)
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ
Атака плечом
↙(2сек), →+Х или У
Удар двумя ногами
Держать А 2 сек, затем отпустить
Взрывной бросок
→ ← ↓ ↑ +Х
Душащий захват
↗+А
Броски
→+Х или А
↘+Х или А
СУПЕР УДАР:
→ ↘ ↓ ↙ →+(В и Х)
BIG BEAR
Большой Медведь — настоящее имя Рейден — уже знаком ветеранам видеоигр по первому турниру. Там он носил карнавальную маску и выступал в роли личного телохранителя хозяина турнира — Гиза Ховарда. Итог первого турнира был более чем плачевен для Большого Медведя: Гиз был уничтожен (как потом оказалось не до конца), власть над турниром захватил Краузер, а самому Медведю пришлось бежать в Австралию. Но мирного фермера из него не получилось. Весь сжигаемый амбициями стать сильнейшим в мире и возвратить свое былое положение, Большой Медведь вновь вернулся в чемпионат, чтобы доказать, что ему, несмотря ни на что, по-прежнему нет равных.
Дата рождения.
3 марта 19?? года
Рост 211 см
Вес. 232 кг
Профессиональный рестлер
greatdragon.ru





## DUCK KING

Дата рождения 2 февраля 1967 года
Рост 179 см
Вес 69 кг

### Уличный танцор

Побежденный Терри в предыдущем чемпионате, Дак Кинг сгорает от жажды мести. Он не в состоянии забыть позор и горечь поражения. Кинг спит и видит, как уничтожит Терри и остальных врагов с помощью своего оригинального боевого стиля — уличного танца, а затем обретет титул "Король Бойцов". Лишь тогда он сможет спать спокойно.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ**

Кувырок вперед: ← (2сек), → +Х или [illegible]

Удар коленом: ↓ ↙ ← +Х или [illegible]

Атака вверх: ↓ ↘ → ↗ +А или [illegible]

Пятихитовое комбо: → ← → +[illegible]

**СУПЕР УДАР:** ← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↓ +(В и Х)

## KIM KAP HWAN

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ**

Шпагат с переворотом: ↓ ↙ ← +А или В

Удар ногой в перевороте: ↓ (2сек), ↑ + + А или В

Затаптывание [illegible] (в прыжке) ↓ + + А или В

Бросок: → +А

**СУПЕР УДАР:** ↓ ↙ ← ↙ → + +(А и В)

Ким относится к искусству таеквон до очень серьезно, пожалуй, даже слишком серьезно. Он дерется не ради "дешевого мордобоя", а только для того, чтобы доказать, что его искусство боя самое красивое и эффективное в мире. В этом турнире на карту поставлены честь Кима и престиж его страны, поэтому он просто обязан выиграть титул "Короля". Это будет лучшим доказательством того, что таеквон до намного совершеннее и элегантней любого другого боевого искусства.

Дата рождения 21 декабря 1964 года
Рост 180 см
Вес 86 кг

### Эксперт таеквон до

## BILLY KANE

Р[illegible] Билли [illegible] постиг [illegible] науку [illegible] на жестоких улицах Ю[illegible]. Во всех уличных потасовках он использовал [illegible] шест сан-чиен-кань, который в его руках превращался в грозное и опасное оружие. Вскоре он привлек внимание Гиза Ховарда, тогда еще хозяина всего преступного мира и владельца турнира, который сделал его своим телохранителем. Но в первом же турнире Кейн был побежден Терри Богардом. Теперь, поклявшийся отомстить и вернуть утраченный титул чемпиона, Билли участвует в турнире, чтобы осуществить свои планы.

Дата рождения 25 декабря 1966 года
Рост 177 см
Вес 85 кг

### Мастер боевого шеста САН-ЧИЕН-КАНЬ

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ**

Шест вперед: ← (2сек), → +Х или [illegible]

Шест вверх: ↙ (2сек), ↗ +Х или У

Раскаленный шест: [illegible] +Х

Прыжок с шестом: ↙ ↓ ↘ → +А или В

**СУПЕР УДАР:** ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← ↖ +(Х и У)

## AXEL HAWK

В свое время Аксель был величайшим чемпионом в сверх тяжелом весе. Однако, после ряда блистательных побед, он неожиданно ушел из большого бокса, решив на покое насладиться плодами своего успеха. Но инстинкт бойца был в нем настолько силен, что тихая размеренная жизнь ему быстро осточертела. Аксель Хок вновь надел свои старые добрые перчатки, чтобы принять участие в неофициальном турнире Вольфганга Краузера.

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ**

Вихрь: ↓ ↘ → +Х и У

Атака с апперкотом: ↙ (2сек), → +Х или У

Серия ударов рукой: Х+Х+Х+Х

Захват: (вблизи) → +А

**СУПЕР УДАР:** ← → ↘ ↓ ↙ ↗ +(В и Х)

Дата рождения 13 июня 1954 года
Рост 198 см
Вес 137 кг

### Легенда бокса





# LAWRENCE BLOOD

Он убивает быка голыми руками и известен своей утонченной жестокостью. В свое время его выгнали из касты испанских тореадоров за излишнюю кровожадность; тогда-то он и получил свое прозвище "Кровавый". Ныне его зовут Лоуренс Блад. На этом турнире он хочет найти достаточно сильного бойца, который осмелился бы бросить ему вызов.

Дата рождения:
4 сентября
1960 года
Рост. 196 см
Вес. 105 кг

**Испанский тореадор**

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ**

Атака вперед:
← (2сек), → +
+ A или B

Атака вверх:
↓ (2сек), ↑ +X

Удар шпагой:
← ↙ ↓ ↘ → +
+ X или У

Ломание хребта:
(в прыжке вблизи противника)
↓ +X

**СУПЕР УДАР:**
↘ ← ↙ ↓ ↘ →
↙ → +(A и B)

# WOLFGANG KRAUSER

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ**

Файерболл сверху:
↓ ↙ ← +X или У

Файерболл снизу:
↓ ↙ ← +A или B

Огненная нога:
↓ ↘ → +A или B

Захват противника:
← ↙ ↓ ↘ → ↗ +
+X или У

**СУПЕР УДАР:**
← (2сек), ↗ +(X и У)

Дата рождения:
неизвестна
Рост. 204 см
Вес. 160 кг

**Хозяин турнира**

Вольфганг Краузер — человек, которого называют "The King of Darkness" — Король Тьмы. Это он несколько лет назад, по счастливой случайности, прибрал турнир к рукам. Забавно, но в этом ему помог Терри, победивший предыдущего хозяина турнира — Гизе Ховарда. Нынешний чемпионат Краузер хотел использовать, чтобы еще больше укрепить свою власть над Южным Городом и присмотреть среди участников новых "сторожевых псов" для своей организации. Но внезапное появление на турнире Гиза спутало Вольфгангу Краузеру все карты, и теперь ему предстоит защищать не только честь владельца чемпионата, но и свою собственную жизнь.

# RYO SAKAZAKI

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ**

Огненная нога:
↙ (2сек), → +B

Атака вверх:
→ ↓ ↘ +X или У

Файерболл:
↓ ↘ → +X или У

Серия ударов рукой:
X+X+X+X

Супер-файерболл:
→ ← ↙ ↓ ↘ → +X

**СУПЕР УДАР:**
↓ ↙ ← ↙ → +(X и B)

Рио Саказаки не участник чемпионата и ему безразличен титул "Короля Бойцов". В турнир его привели священные узы кровной мести, ведь именно на этом турнире Рио надеется разыскать заклятого врага своей семьи Гиза Ховарда. Дело в том, что несколько лет назад Гиз вознамерился уничтожить Джеффа Богарда — отца Терри и Энди. Сделать это должен был Такуме Сакадзаки по кличке Карата, у которого не оставалось выбора, поскольку Гиз похитил его дочь Ери. Тогда, благодаря Рио и его другу Роберту Гарсии, Ери удалось спасти, но Гиз Ховард избежал возмездия и скрылся. И вот теперь после долгих и упорных поисков, Рио пришел на этот турнир, чтобы раз и навсегда уничтожить олицетворение сил зла по имени Гиз Ховард.

Дата рождения
неизвестна
Рост 17В см
Вес 75 кг

**Мастер карате-до**
(стиль — непобедимый дракон)

# GEESE HOWARD

Южный Город встревожен — Гиз Ховард вернулся! Его неожиданное появление повергло всех в ужас и едва не сорвало турнир, поскольку Гиз вернулся, чтобы отомстить нынешнему хозяину чемпионата, человеку много лет назад лишившего его власти, Вольфгангу Краузеру. Теперь Гиз полон решимости довести дело до конца и вернуть себе владычество над нелегальным турниром.

Дата рождения
21 января
1953 года
Рост 183 см
Вес 91 кг

**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИЕМЫ**

Огненный "еж"
↓ ↘ → +У

Двойной огненный "еж"
↓ ↘ → +X

Файерболл в воздухе (в прыжке)
↓ ↙ ← +
+X или У

Захват противника
← ↙ ↓ ↘ → ↗ +
+A или B

**СУПЕР УДАР:**
↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ +
+(B и X)

Александр Макаров
Артем Сафарбеков




Если бы была основана серия книг "Жизнь замечательных игр" (аналогично серии "Жизнь замечательных людей", "Жизнь замечательных идей"), DOOM, несомненно, захватил бы в ней один из первых томов. Ведь, мало того, что популярность этой игры не убывает с момента ее рождения, она объединила многих своих поклонников в целые "ассоциации игроков в DOOM". А история появления ее на SNES, заслуживает в этом томе отдельной главы.

Позапрошлым летом, когда храбрые люди из id Software и Williams объявили о скором выпуске DOOM на Супер Нинтендо, никто в это не поверил. По крайней мере, сперва. Еще живы были в памяти игроков воспоминания о фиаско снесовского Wolfenstein 3D (1994), который Нинтендо подвергла цензуре, убрав из игры всю фашистскую символику, сменив главного босса, Гитлера, на обычного мафиози, и, что самое коварное — перекрасив вражескую кровь из натурального красного в неестественный зеленый цвет. Вспоминали и о том, что не стерпевшие подобного обращения со своим творением id'шники в лице их главного менеджера Джея Уилбура заявили, что никогда больше не будут работать с Нинтендо.

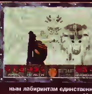
Как известно, меняется все, в том числе и политика компаний. Но, несмотря на подписанное соглашение, сама мысль о громадном DOOM'е, загнанном в 16-битный приставочный картридж, вызывала у геймеров, вдоволь "наДУМавшихся" на PC, обоснованный скептицизм. Неужели разработчикам из id, Williams и Nintendo of America удастся транслировать на SNES столь сложную и графически емкую игру в полном объеме? Когда, наконец, на магазинных полках появились заветные коробочки с надписью "DOOM" и с картриджами красного, так нетипичного для упаковки Super NES'овских игр, цвета, все поняли, что скептики посрамлены. **ПЕРЕД НАШИМИ ГЛАЗАМИ ПРЕДСТАЛ ПОДЛИННЫЙ DOOM!**

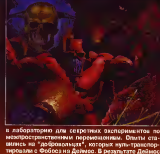
Главный момент, о котором необходимо сказать сразу: **В ИГРЕ ПОЛНОСТЬЮ СОХРАНЕНЫ ВСЕ 22 УРОВНЯ, ВСЕ МОНСТРЫ И ВСЕ ВИДЫ ОРУЖИЯ ОРИГИНАЛЬНОГО DOOM'а!** Это говорит о многом. Бессчетное количество раз нам пытались всучить искромсанные версии аркадных и "писишных" хитов, уверяя, что "на большее приставка просто не способна" — вспомните мегадрайвные MK II и Samurai Shodown. Даже вскормленные на компьютерной версии "Дума" геймеры, бродя по лабиринтам снесовской игры, узнают знакомые коридоры и предаются ностальгическим воспоминаниям типа: "А здесь я и уложил своего первого Baron'a...". Что же тогда говорить о радости владельцев Супер Нинтендо, впервые получивших возможность в роли крутого космического морского пехотинца побродить по мрач-

**Жанр:** 3D-боевик

**Издатель:** Williams Ent.

**Кол-во игроков:** один





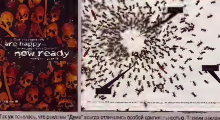

ным лабиринтам единственного оставшегося спутника Марса Фобоса. Радость новичка станет особенно ярко выраженной, когда он узнает, что путь в этом аду, под завязку набитом разнообразными врагами, он начинает лишь с жалким пистолетом в руках... Но только начинает. Если вам удастся выжить вначале, и вы научитесь сохранять хладнокровие в ситуациях, когда вы оказываетесь у наглухо запертой двери в окружении какодемонов, игра даст вам возможность собрать целый арсенал. И, наконец, асы, сумевшие за одну ночь пройти "Дум" на уровне сложности "Я слишком молод, чтобы умирать", могут испытать себя на четырех других уровнях сложности, включая "Nightmare!" ("Кошмар!").

Что же произошло? Отчего вас занесло в такую даль? Для начала узнайте, что вы — героическая личность, пристреливщая офицера, отдавшего приказ стрелять в мирных жителей. Это дело было еще на Земле, откуда вам пришлось из-за этого конфликта в темпе линять на Марс. Но и на Марсе вам нет покоя — там хозяйничает Объединенная аэрокосмическая корпорация, превратившая эту планету вместе со спутниками (пока двумя) в лабораторию для секретных экспериментов по межпространственным перемещениям. Опыты ставились на "добровольцах", которых нуль-транспортировали с Фобоса на Деймос. В результате Деймос просто исчез, а через открытый портал на Фобос хлынула инопланетная нечисть.

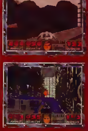
Вы будете иметь удовольствие рассмотреть эту нечисть, созданную безудержной фантазией разработчиков, во всех деталях: импов, демонов разных видов, включая Баронов ада, души умерших и, как ни печально, своих бывших коллег солдат, свихнувшихся в результате "экспериментов".

В принципе, согласно "легенде" игры, вы не один. Говорится о каком-то отряде солдат, ушедшем в глубь базы. Но смутные радиограммы, сопровождаемые воплями ужаса и треском пулеметных очередей и костей, оставляют вам мало надежд на встречу с товарищами. К тому же, чтобы



Так уж повелось, что рекламы "Дума" всегда отличались особой оригинальностью. Такими рекламными объявлениями сопровождался в американской игровой прессе выход SNES'овского DOOM.



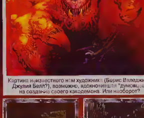





вы не питали иллюзий, к моменту аашего амступления "леганда" заботлиао сообщает, что радно смолкло и наступила тишина. Но только не у аас... Что интересно: **иа SNES игре стала еще сложней, чем не парсоиалке.** Скорее асего, это произошло вследствиа иеобходимости при переносе игры на 16-бнтиую приставку с компьютера коа-чем пожертвовать, хотя программисты сделали все возможное дла сохранения "Дума" а полном объеме. В картридже бмл использован Super FX-чип, 32 мегабите памати забитм по самую макушку. И, тем не менее, потери есть.

Параaa — замедленная скорость реакции косморпеха на ваши командм. Разработчики даже аынуждеим бмпи предупредить открмтмм текстом а инструкции, что между нажатиам кнопок джойстика и выполнениам аавших действий на экране имеет место задержка длиной в 0.В секунды. Из-за этого стрепять прнходитса загода, с иебольшнм опережением. Впрочем, к этому привмкнуть ие спожно, вскоре просто начинаешь думать на два шага аперед.

Вторая — некоторые коридоры иастолько заужены, что ваш герой иногда теряет драгоценнме мгновенна, цеплаась за стенм. (Кстати,



Картина неизвестного нам художника (Борис Валеджио? Джулия Белл?), возможно, вдохновившая "думовцев" на создание своего какодемона. Или наоборот?

это общий дефект всех пристааочных версий DOOM: и на полузабытой уже Jaguar, н на PSX, да и иа N64 наблюдаются покожиа сценм).

И последняя претензиа: в этом DDOM'е нельза сохраняться, что делает игру НЕВЕРDЯТНО сложной. Известно, что почаму-то FX-картриджи не дружат с сейв-батарейками, но что мешапо создаталям аавести систему паролай, как а предыдущем Wolfenstein?

Впрочем, в компенсацию отсутствиа "сейаоа", разработчики сделали следующее: **если вы погибли, то этап вы начиете со асам собранимм ранее оружием.**

В заключение о той области, где снесовская версия особо отличилась, **о музмке.** Шик, блеск, красота! Здесь она переплюнула компьютер! Все классические мелодин, звучавшие на Sound Blaster'е иемного неестественно, получилн новое, сочное, медленное, тяжелое и почти симфоническое звучание. Намного лучше, скажем, версин дла 3OO, где почти вса музыка DOOM подана в какой-то иднотской гитарной аранжироаке, причем ТАКАЯ гитара может звучать только в песнях г-на Преснякова-мл.

Вердикт: **НА ОБЕИХ 16-БИТНЫХ ПРНСТАВКАХ НЕТ БDЛЬШЕ ИГР, РАВНЫХ ПD ТЕХНDЛОГИН СНЕСDВСКОМУ "ДУМУ".** Есть аналогичные по жанру: Wolf 3D, Zero Tolerance, Bloodshot, но асе они проигрмаают технологическую схватку. **DOOM БЫЛ Н ОСТАЕТСЯ НЕПРЕВЗОЙДЕННЫМ.**






Тут демонстрируется возможность SNES'а приближать и вертеть объекты. Работа с картой стала немного удобнее

После названия игры указаны первые скобки – место в прошлом хит-параде, вторые скобки – в скольких хит-парадах ПОДРЯД присутствовала данная игра.

# ХИТ-ПАРАД

## 8-битные приставки

Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, LIFA и т.п.

**1 Mortal Kombat 2 (-) (1)**
**2 Battletoads & Double Dragon (1) (6)**
**3 Jurassic Park (-) (1)**
4 Aladdin (-) (1)
5 Earth Worm Jim 2 (-) (1)
6 TMNT TF (9) (5)
7 The Lion King (Super) (-) (1)
8 Bucky O'Hare (-) (1)
9 Super Fighter 3 (-) (1)
10 G.I. Joe (-) (1)

## 16-битиая приставка

MegaDrive-2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken и т.п.

**1 Ultimate Mortal Kombat 3 (2) (4)**
**2 Mortal Kombat 3 (1) (11)**
**3 Dune 2 (3) (6)**
4 Earthworm Jim 2 (-) (1)
5 Jungle Strike (-) (1)
6 Earthworm Jim (4) (2)
7 Sonic 3D Blast (7) (3)
8 Road Rash 3 (-) (1)
9 Zero Tolerance (5) (2)
10 Toy Story (-) (1)

## 16-битная приставка

*SUPER NINTENDO*

**1 Donkey Kong Country 2 (1) (7)**
**2 Killer Instinct (3) (10)**
**3 Donkey Kong Country 3 (10) (2)**
4 Mortal Kombat 3 (4) (11)
5 Donkey Kong Country (2) (4)
6 Ultimate Mortal Kombat 3 (-) (1)
7 Earth Worm Jim 2 (5) (4)
8 Doom (-) (1)
9 Yoshi's Island (-) (1)
10 Sim City (-) (1)

## 32-битная приставка

Sony PlayStation

**1 Tekken 2 (-) (1)**
**2 Crash Bandicoot (-) (1)**
**3 Mortal Kombat Trilogy (-) (1)**
4 Soviet Strike (-) (1)
5 Twisted Metal 2 (10) (4)
6 Command & Conquer (2) (3)
7 Final Doom (-) (1)
8 Pandemonium! (-) (1)
9 Samurai Shodown 3 (-) (1)
10 Resident Evil (-) (1)

# Музыкальный ХИТ-ПАРАД

***Только в нашем журнале!***

1 Killer Instinct (SN) начальная (7)
2 Mortal Kombat 3 (MD) в метро (-)
3 Sonic 3 (MD) ледяной этап (-)
4 Earthworm Jim 2 (MD) на Continue (-)
5 Earth Worm Jim 2 (SN) на Continue (-)
6 Batman & Robin (MD) на заставке (-)
7 Golden Axe 3 (MD) на заставке (-)
8 Donkey Kong 3 (SN) когда заходишь к Крэнки Конгу (-)
9 Donkey Kong (SN) ур. пещеры лавы (-)
10 Road Rash 3 (MD) трасса ITALY (-)




**Сочинение ученика 10б класса Иванова Тин Тина Васильевича на тему: "Как я провел летние каникулы".**

*Привет, меня зовут Тин Тин, и это не кличка, просто родители чуть с ума не сошли от счастья, когда я родился, вот и назвали меня так А мне теперь всю жизнь с этим именем мучиться Так или иначе, но сейчас я думаю, они уже не испытывают такой радости по поводу моего существования, потому как вырос я хулиганистым мальчишкой и в школе учусь хуже некуда В семейных разборках меня поддерживает только мой дядя, он служит во флоте, и поэтому я обычно зову его просто капитан Ну, а теперь по поводу моей учебы Особенно плохо у меня обстоят дела с русским языком и литературой, ну никак учительница не хочет понимать моего творчества Так, значит задали нам на лето по литературе задание — написать сочинение на тему "Как я провел летние каникулы" Родители тут же начали с ума сходить, как же, говорят, принесешь осенью свое сочинение, и опять двойка в начале года Эту бессонную ночь я провел, прислушиваясь к внеочередному собранию взрослых членов семьи, как всегда проводящемуся на кухне Это чтобы я не слышал, как решается моя дальнейшая судьба Впрочем, конца заседания я так и не дождался, потому что заснул Утром я узнал известие, для кого радостное, а для кого и не очень Родители решили сослать меня в ссылку, куда? Ни за что не догадаетесь — в Китай, причем для путешествия дали те деньги, которые планировалось израсходовать на подарок к моему дню рождения Эту ссылку родичи мотивировали тем, что мне необходимо поднабраться впечатлений для того, чтобы написать сочинение Единственным утешением было то, что ссылали меня не одного, а вместе с дядей, вместе все-таки веселее Дальше вы сможете лицезреть мое творение, написанное в муках творчества среди узкоглазых аборигенов Это даже больше похоже не на сочинение, а на дневник, в хорошем (не школьном) смысле этого слова*

Был солнечный летний денек Я и мой дядя ехали на поезде в один небольшой китайский городок Хоу-Коу Пекло в вагоне было страшное, так что мы очень обрадовались, когда проводник сообщил, что поезд скоро прибудет к месту назначения Так мы сидели довольные, погрузившись в мечты о том, что сможем расположиться в одном из номеров какого-нибудь отеля и хорошенько отдохнуть, но вдруг поезд остановился, да так резко, что я набил себе на лбу здоровенную шишку Встревоженный, я выпрыгнул из вагона, чтобы узнать, в чем причина остановки Пока я пробирался к локомотиву, меня чуть не сшибли маленькие ребятишки, и я едва не словил на голову один из тяжелых тюков, которые какой-то пассажир выбрасывал прямо из окна вагона В конце концов, я отыскал кочегара, сообщившего, что из-за сильного ливня размыло дамбу, а вместе с ней и железнодорожный путь Я побежал дальше, чтобы увидеть все своими глазами




Вскоре я увидел мальчика, которого уносил бурный поток Не долго думая, я прыгнул вслед за ним Все-таки надо было тогда хоть немного подумать, ведь я мог и сам утонуть но, как бы то ни было, я все-таки спас мальчонку, несмотря на весь мусор, плывший по реке Оказалось, что его зовут Чанг Так мы и познакомились

После этого происшествия я и капитан (мой дядя, помните?) отправились в Хоу-Коу, а Чанг в свою родную деревню В Хоу-Коу мы расположились, как и мечтали, в самом лучшем отеле Распаковав вещи, я принялся обследовать здание То, что по всему отелю проводилась уборка, и везде сновали официанты со своими подносами, это я еще могу понять, но как в отель попали собаки? Ладно, будет время, спрошу у швейцара У регистратора, сидящего за стойкой в правом крыле здания, я узнал, что на мое имя пришло письмо, и он уже отдал его моему дяде Наши номера были расположены в той же части здания, но на втором этаже, так что пришлось мне подняться Оказалось, что письмо от Чанга В нем он сообщал, что скоро прибудет в Хоу-Коу, а также номер своего рейса Чтобы как-то скоротать время до его прибытия, я решил сходить на первый этаж левого крыла и посмотреть телевизор Однако, вместо моей любимой передачи, передавали срочный выпуск новостей Из него я узнал о страшном крушении самолета, произошедшем близ Катманду Но ужаснее всего то, что в этом самолете находился Чанг Передали также, что никто из пассажиров не спасся Ночью я никак не мог уснуть, все думал о Чанге В своем бреду я увидел Чанга, замерзающего в снегу.

На следующее утро я и дядя вылетели в Катманду, чтобы выяснить обстоятельства крушения и своими глазами увидеть обломки самолета Прибыв на место назначения, мы решили рассредоточиться, на сколько это возможно для двух человек, и осмотреть город в поисках магазинчика, в котором работали Чанг и его друзья Я попросил одного из торговцев показать мне дорогу к магазину, но он был занят и поэтому предложил мне услуги своего сына, бесцельно шлявшегося по базару Мальчонку я нашел только на другом конце базара, причем пока я туда добирался, меня бодали коровы, задевали досками рабочие и давили старикашки, катающиеся на велосипедах Мальчик пообещал показать мне дорогу к магазину и так быстро побежал, что я потерял его из виду При этом он выронил мячик, который я, на всякий случай, подобрал Заливистый лай Снежка (это мой пес) подкинул мне интересную идею Я дал ему понюхать мячик, и мы вместе пошли по следу Сына торговца мы все-таки догнали, но уже на другой улице Он сказал, что магазин в конце улочки, и снова убежал, так как пошел сильный дождь

С неба на город обрушивались тонны воды, и по тротуарам текли небольшие




речки, несущие разнообразный хлам. По дороге мне встретились бродяга и девочка, которой я помог перебраться с одной лавки на другую, подставляя ящики. Они указали мне на магазинчик в конце улице, до которого я вскоре добрался, промокнув лри этом до нитки. Друзья Чанга высушили мою одежду, и лосле недолгих уговоров согласились отправиться вместе со мной в зкспедицию. Через три дня мы прибыли к подножию Гималаев. Хотя из школьного курса я и знал, что зти горы высокие, но чтобы настолько! Самолет потерпел крушение за перевалом, и теперь нам предстоит его преодолеть, чтобы увидеть место гибели стольких людей. Вначале все было довольно-таки хорошо, только изредка со склонов, поросших травкой, скатывались небольшие валуны. Иногда встречались яки (большие волосатые коровы), но благодаря подсказке местного жителя (оказалось, что яки любят сочную травку), все обходилось благололучно. Вдруг, когда мы шли по узенькой тропинке, Снежок упал вниз, и его подхватили быстрые воды горной речки. Раздумывать было некогда, и я прыгнул вслед за ним. Меня даже сейчас дрожь пробирает, когда я вспоминаю об этом купании. Иногда мне удавалось выскочить из воды на ветхие мостки, но и по ним передвигаться было небезопасно, сильно мешали змеи. Миновав несколько водоворотов и коряг, я догнал Снежка, зацепившегося за какой-то куст. На этом наше водное странствие закончилось, и начался стремительный спуск с горного склона.

Мне приходилось все время держаться повыше, чтобы не свалиться в пропасть. По пути попадались острые валуны (перепрыгнуть через них удавалось далеко не всегда), а также деревья, под которыми приходилось пригибаться, чтобы не зацепиться за корявые ветви. В конце спуска нас ожидало глубокое разочарование. Оказалось, что для того, чтобы увидеть обломки самолета, нам необходимо преодолеть еще один перевал. На этот раз пришлось брести по снегу, который имел обыкновение проваливаться прямо лод ногами. Кроме зтого время от времени со склонов сходили лавины. Вдобавок ко всем этим трудностям я потерялся, и мне пришлось пробираться везде самому. В нескольких местах я предусмотрительно скатил вниз большие комья снега, вынув из-под них камни. В итоге, несмотря на все препятствия, я все-таки отыскал своих попутчиков, но не только их: здесь я впервые увидел гигантские следы, похожие на человеческие.

Картина, представшая перед нами по другую сторону перевала, была ужасна. Из земли торчали останки самолета, и повсюду валялись куски обшивки. Возле самых больших обломков я отыскал двух спасателей и получил от них, кроме полезных советов, скалолазный ледоруб. В разбитом салоне самолета я отыскал моток веревки, который прихватил с собой на всякий случай. И такой случай мне представился. Я использовал ее, чтобы перебраться через пропасть, находящуюся чуть выше места крушения. Только благодаря этому, я смог отыскать Снежка, забравшегося на труднодоступные скалы. Оказалось, что он нашел вход в пещеру, засыпанный снегом. С помощью ледоруба я быстро все расчистил и пробрался внутрь. Но Снежок испугался и куда-то убежал, неосторожно вызвав обвал каменного мостика. Долго я бродил по пещере, вспугивая летучих мышей и уворачиваясь от падающих сталактитов. Кто-то расставил по всей пещере самострелы, что также усложнило мои поиски. Скатив несколько больших камней и использовав ледоруб, я все-таки сумел перебраться на другую сторону пропасти туда, куда убежал Снежок. Оказалось, что пока я блуждал во тьме, он отыскал странный камень. Рассмотрев его получше, я вдруг понял, что на нем написано ни что иное, как "Чанг", но каким образом появилась здесь зта надпись? Вероятно Чанг жив, и зто он нацарапал на камне свое имя.

Вернувшись в лагерь, я рассказал всем о своей находке. Мы долго обсуждали, что делать дальше, и решили осмотреть отвесные скалы вблизи пещеры в поисках каких-либо следов Чанга.

Скалы я исследовал вместе с дядей. Мы были связаны одной веревкой, и нам постоянно приходилось цепляться ледорубами за трещины, чтобы не сорваться. Иногда удавалось немного отдохнуть, встав на какой-нибудь выступ. После нескольких часов непрерывного риска мы, наконец, нашли то, что искали — желтый шарф Чанга, зацепившийся за клочок убогой растительности. Итак, мы напали на след Чанга. Пока я возвращался в лагерь, началась снежная буря. Ветер постоянно менял направление, вызывая сходы лавин, чем сильно мешал моему продвижению. С




большим трудом мне удалось преодолеть несколько ям и пропастей Вскоре я добрался до входа в пещеру и смог немного передохнуть По словам местных жителей эта пещера имела два выхода, и поэтому я решил преодолеть часть пути под землей Когда я вновь выбрался наружу, буря все еще продолжалась, и снег валил так сильно, что я потерял всякую ориентацию Через несколько часов я добрался до монастыря. Монахи впустили меня и отвели к настоятелю монастыря. Поговорив с ним, я принялся бродить по монастырю, томясь в ожидании конца бури Чтобы как-то развлечь меня, на первом этаже монахи предложили мне повторить за ними мелодию, которую они сыграют на своих барабанах Затем я заметил мальчиков-монахов, которые рисовали на стене странные знаки На всякий случай я запомнил их расположение. Поднявшись еще выше, я добрался до библиотеки, и монах-библиотекарь попросил меня рассортировать книги, лежавшие на тумбочках Книги оказались такими тяжелыми, что я с трудом поднимал только одну из них за раз Но, благодаря своей незаурядной сообразительности, я быстро справился с этим заданием и снова спустился на несколько этажей вниз Там, к моему удивлению, я обнаружил, что дверь, ранее закрытая, теперь распахнута настежь Побегав немного по монастырю, я наткнулся еще на одного монаха Старый хрыч не захотел пропустить меня дальше, пока я не расставлю необходимым образом фигурки, расположенные на столе Пришлось мне поднапрячь мозги и вспомнить то, что рисовали мальчишки на стене Поставив все так, как они нарисовали, я смог пройти дальше Вскоре я понял, что зря так обрадовался, ведь монахов в монастыре много, и каждому из них хочется задать незнакомцу, то есть мне, какую-нибудь загадку Один из них меня таки заловил и предложил мне из нескольких колокольчиков выбрать именно тот, который звучит так же, как и его собственный Путем подбора я решил эту загадку и смог пройти за следующую дверь, где и встретился с настоятелем монастыря Он объяснил мне, как добраться до пещеры, около которой недавно видели загадочные следы, и на следующее утро я отправился в путь.

Снаружи пещера выглядела, как и все остальные, только весь снег около нее был вытоптан кем-то большим и тяжелым Войдя в нее, я понял, что что-то здесь не так В некоторых местах на камнях были кусочки шерсти, и вокруг так воняло, что я пожалел о том, что не захватил свой дезодорант Шарахнувшись от страшной тени, появившейся у меня за спиной, я побежал вглубь пещеры Тень то появлялась, то исчезала, как бы преследуя меня, но мне все же удалось от нее удрать И тут, в самом дальнем конце пещеры, я обнаружил Чанга, лежавшего на камнях Он рассказал мне про второй выход, так что мы смогли выбраться из пещеры, минуя страшную тень, и вернуться в монастырь По дороге Чанг поведал о том, что с ним случилось

После аварии он долго лежал в снегу, пока кто-то большой, волосатый и вонючий не нашел его и не потащил куда-то Вонючим незнакомцем оказался не редкость крупный экземпляр снежного человека Вначале он притащил Чанга в ту пещеру, где я нашел камень с надписью "Чанг" На следующий день снежный человек, прихватив Чанга, полез еще выше в гору, в ту пещеру, где я и нашел своего друга При покорении этой вершины Чанг потерял свой шарф, который я с радостью ему вернул. Нам пришлось провести этот день в монастыре, так как нужно было дождаться дядю и остальных членов экспедиции.

На этом закончилась удивительная история, приключившаяся со мной в дальнем зарубежье Теперь буду весь учебный год упрашивать родителей сослать меня на летние каникулы опять куда-нибудь к черту на кулички И еще я хотел бы попросить вас не использовать мое сочинение в корыстных целях (All Rights Reserved).

## УПРАВЛЕНИЕ

Во время скалолазания Крестовина джойстика — перемещение персонажа в соответствующую сторону "A" — не используется "B" — переключить игрока "C" — зацепиться/отцепиться ледорубом

Обычный режим. "Влево", "Вправо" — идти в соответствующую сторону если нажата "B", то бежать "Вниз" — сесть, отбежать в сторону поговорить с кем-нибудь. "A"+"Направление" — использовать ледоруб если он конечно есть "C" — прыжок.

## КОДЫ

Mountains — 606 The Wreck — 219 Snowstorm — 478

**Полезные советы.**

*Не покупайте эту игру, если надеетесь надавать кому-нибудь по фейсу и увидеть при этом лужи крови В этой игре вам придется основательно пораскинуть своими мозгами, причем в основном на камнях в глубоких ущельях*

*Чтобы пробраться мимо рабочего с досками или официанта с подносом, нужно всего лишь присесть*

*Не поленитесь и нарисуйте карту скалолазного уровня, иначе будете долго блуждать вокруг одного места*

*Во время снежной бури дождитесь, пока ветер подует в нужную сторону Если на ходу нажать ВНИЗ, то Тин Тин поползет (действует в салоне разбитого самолета)*

***Александр Артеменко***

P.S. Специальное спасибо Артеменко Юрию как первопроходцу снежной бури в Тибетских горах

# SPEEDBALL 2
## BRUTAL DELUXE

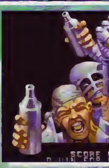



Угадайте, дорогие читатели, что нас ждет в ближайшем будущем? Что!?! Какое такое процветание, равенство и братство?! Это все неправда, батеньки, и нечего мне на томик Ленина тыкать — плохой из него пророк был. Буквально через пару-тройку десятков лет на всем земном шаре наступит страшная нехватка ресурсов, вследствие чего воцарится полная разруха, тотальный бандитизм и всепоглощающий хаос... И, естественно, до каких-то там кубков Стэнли или Дэвиса никому не будет дела. Все штангисты и боксеры переквалифицируются в рэкетиров и бандитов, а гимнастки и легкоатлетки в ... ну, сами понимаете, кого!

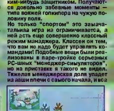
И спорт как массовое явление приказал долго жить. Прекратились Олимпиады, чемпионаты мира, Европы и Африки, и лишь одинокие дылды-негры еще гоняли упругий оранжевый мячик при пустых трибунах. Естественно, разнообразные дельцы от спорта типа Самаранча, Эклстоуна и прочих Пересов До Куэльяров остались не у дел, и их это жутко взбесило. Сели они за круглый стол, нажрались анаболиков и транквилизаторов и решили создать новую спортивную дисциплину. Назвался вид "скоростным мячом" (сиречь Speedball-ом), и суть его была в том, что на закрытую и хорошо огороженную спортплощадку судьи выводят две команды в полном боевом облачении космических десантников, дают круглый железный мячик и быстро убегают. Желательно прежде, чем начнется матч. Потому что со стартовым воем сирены на площадке воцаряется форменный хаос. Цель игры — любым способом доставить круглый железный снаряд в ворота противника. Правило только одно — чтобы этот хм-м-м... мячик попал в нужное место не по воздуху, а по земле. Кроме этого ограничений нет, разрешены любые силовые приемы, и бить по желанному кругляшу можно любыми частями тела — руками, ногами или даже головой.

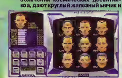
Новая развлекаловка кровожадным жителям разрушенной Земли понравилась, и при отсутствии конкурентов "Speedball" быстро стал спортом номер один. Чемпионат мира и игры за безымянный кубок проходили уже целых шесть лет, и тут на арене появляется новая команда, "Brutal Deluxe", чьим менеджером и одновременно играющим тренером являетесь... правильно, вы. Итак, как многие уже наверняка догадались, речь идет о замечательной игрушке "Speedball 2" не менее замечательной фирмы "Bitmap Brothers" (именно эти братья сделали в свое время очень неплохую вещицу "Gods").

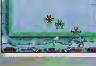
Что меня радикально порадовало в игре, так это ее простое управление. Всего ОДНА кнопка, это круто! Но играть в "Speedball 2" как в обычную спортивную мячегонялку, вам вряд ли удастся. Дело в том, что изначальная сложность игры сильно завышена, и компьютерные противники временами просто буйствуют на арене. А еще загадки в управлении вратарем. Именно с голкипером связаны главные неприятности: временами своенравный "Мегадрайв" внезапно переключает ваш джойстик на вратаря, а вы, тем временем, думаете, что командуете каким-нибудь защитником. Получаются довольно забавные моменты — типа вояжей голкипера на чужую половину поля.




Но только "спортом" эта замечательная игра не ограничивается, в ней есть еще совершенно классный режим манаджера. Классен он тем, что вам не надо будет управлять командами! Подобные вещи были реализованы в паре-тройке серьезных PC-шных "менеджер-симуляторов", но на приставке я такого не видел. Тяжелая менеджерская доля упадет на ваши плечи с самого начала, и вся









надо будет просчитывать заранее, ведь во время матча вы своим подопечным ничем помочь не сможете. А жаль. Ведь в зависимости от результата матчей вашей команде выделяются призовые, в среднем по 10 тысяч долларов за удачный матч.

В "менеджерском" варианте игры есть панель управления с семью функциями: "Tab" – таблица чемпионата, "Tra" – перевод игроков вражеской команды в вашу (правда, придется еще искать дураков, которые на такой бартер согласятся), "Esc" – начать следующий матч, "Fix" – показ следующего противника, "Sta" – статистика игроков, "Sub" – таблица замен. Но самая полезная функция, это, без сомнения, "Gym" – тренировка. Залезайте сюда после каждого удачного (да и не очень) матча, чтобы повышать навыки своих бездарных подчиненных. Тренировка может проходить по трем пунктам: "I" – индивидуальная муштра каждого спортсмена, долго, но ОЧЕНЬ полезно; "T" – тотальное повышение характеристик ВСЕЙ команды; "Q" – тренировка по отдельным элементам игры, например, "Def" – защитных действий команды.

А одно свойство "Team Manager" просто удивительно – даже если сила вашей команды на голову превосходит показатели противника, победа еще не предопределена. У меня бывали случаи, когда мои питомцы проигрывали отпетым аутсайдерам, а в следующем матче громили признанных фаворитов. Насколько я понимаю, это была попытка привнести в игру элемент случайности, который всегда присутствует в настоящем спорте.

*Quarterback* **Lord Hanta**






Со времен появления DOOM для IBM PC каждую новую "думоподобную" игру принято сравнивать с этим эталоном жанра. Но, хоть для SNESа и выпустили вполне приличную и почти неурезанную версию DOOM, для чуть уступающего "Супер Нинтендо" по ряду параметров Мегадрайва такой подвиг вряд ли возможен. И все же, каждому уважающему себя владельцу сегоподобной приставки наверняка не понаслышке известен выпущенный в 1994 году малоизвестной фирмой Technopop при участии Accolade продукт под кодовым названием Zero Tolerance, который уже был описан в 26-м номере журнала. Несмотря на малый размер игрового экрана и плоскостное построение этапов, по динамизму и реальности происходящего "Нулевой допуск" мало чем уступает всеми любимому "О", хоть и неконкурентоспособен в вопросах анимации, детальности графики и музыкального сопровождения. Так вот, оказывается, в тот же год усилиями двух ветеранов игрового бизнеса, фирм Domark и Acclaim, был осуществлен еще один проект игры-"боевика с видом из глаз", который по ряду причин не был столь популярен на рынке мегадрайвиных игр. Возможно, это описание восстановит справедливость, ведь, на мой взгляд, Bloodshot не только практически ни в чем не уступает своему сопернику, но и кое-чем даже превосходит того. Как минимум, сложностью...



Сюжет игры напоминает оный для первой миссии Zero Tolerance: имеется объект в космосе, битком набитый злобными инопланетными боевыми машинами, и вы — уникальный десантник-камикадзе, способный взять штурмом объект и тем самым предотвратить нашествие пришельцев на Землю. Не последнюю роль играет и наличие на предполагаемом поле боя ядерного реактора. Но есть и отличие: вам вовсе не нужно уничтожать всю военную технику (хотя и желательно), просто доберитесь до ядерного реактора и... взорвите его! В предыстории обещано 16 реакторов, но на деле для завершения игры описанную операцию придется совершить 12 раз. Памяти не хватило? Ну да ладно, даже дюжины уровней вам хватит надолго. Ведь на пути к цели стоят не полчища полудохлых "чужих" и одноглазых стрелков, а дивизия отборных броневых громадин, немалая часть которых круче любого из боссов "Нулевого допуска"! Но даже это препятствие меркнет перед смертельной гонкой на выживание по полутемным коридорам, когда в голове звенит сигнал тревоги и часы отсчитывают последние секунды, оставшиеся до взрыва обреченного корабля... Если не успеете достичь выходного шлюза, миссию придется выполнять заново, как и в случае, когда кончатся жизни, которых в начале дается всего три.

Уже из начального меню вы можете понять, что играть в Bloodshot можно вдвоем, причем не через какой-то там переходник, а на одном экране, с использованием второго джойстика! При этом экран делится пополам по вертикали, но обзор при этом для каждого игрока остается вполне достаточным для ведения боя — игровое поле занимает почти весь экран. За исключением верхних строк, в которых отображена следующая информация: собранные ключи, доступное к использованию вооружение, количество энергии для текущего вооружения и число оставшихся жизней. При одиночной игре можно одновременно носить девять единиц ключей и оружия, в режиме для двух игроков это число уменьшается до шести для каждого игрока. По кромке экрана идет шкала кислородного запаса, именно ее значение уменьшается с каждым полученным игроком ранением.

Для режима дуэли (VS battle) вам предложено три специальных уровня. На каждом вы с противником начинаете игру в противоположных концах лабиринта, где на неизменных местах разбросаны различное оружие, дополнительные баллоны кислорода (объемом в четверть от начального), мины и "барабаны". Последние тоже являются минами, но взрываются от попадания лазерного заряда. После гибели вы продолжите игру рядом с последним взорванным вами "барабаном". Игроку, оказавшемуся вблизи "места записи" при взрыве или напоровшемуся на мину, будет нанесен урон, эквивалентный трем-пяти попаданиям стандартного оружия. К слову сказать, запас этого оружия бесконечен, а для поражения им игрока требуется 16 попаданий. Характеристики остального доступного к использованию арсенала смотрите в разделе "Вооружение".

Каждый из трех лабиринтов имеет некий цикл (а может, и не один), позволяющий опытным бойцам долго преследовать друг друга на весьма ограниченном пространстве. Более того, в третьей зоне имеются два тайника. Первый из них — за дверью, открывающейся желтым ключом, и содержит 4 piercer'a, а второй — в тупичке, стены которого окрашены в красный цвет. Одна из стен — замаскированная дверь, нажмите кнопку A и... выбирайте! Как говорится, каждой твари по штуке, да еще пара мин среди всего этого арсенала. Выигрывает в дуэли игрок, трижды поразивший соперника. После смерти жертва переносится в начальную позицию, собранные призы не восстанавливаются.

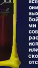
Игра в режиме Start Play (нажмите Start в любом из меню) начинается для одного игрока, но в любое время нажатием кнопки Start на втором джойстике можно подключать к битве помощника. При слаженной работе два ствола, конечно, могут облегчить битву, но для этого мастерство обоих игроков должно быть выше среднего: по выполнении миссии обоим бойцам надо вовремя добраться до шлюза, да и неизменившееся количество призов и продолжений придется делить на двоих. Хорошо

хоть, что заряды одного бойца не вредят другому (гранаты не в счет). Еще один минус парной игры — отсутствие шкалы бонусов.

По причине наличия тяжелой брони у большинства противостоящих десанту роботов в игре ощущается явная нехватка дополнительного оружия и кислородных баллонов. К счастью, сбор этих призов на поле боя — не единственный способ их получения. Присмотритесь к информационному табло — под индикатором количества жизней находится три лампы, справа от них — уменьшенное изображение некоего приза. Лампа загорается при уничтожении врага без потери кислорода и гаснет при ранении. Если загорятся три лампы, вы получите бонус — приз. Количество бонусов и уничтоженных роботов подсчитывается при завершении миссии и влияет на рейтинг в конце игры. Призы за бонус выдаются в следующей последовательности: полная подзарядка кислородом, cannon, ключ, lock-on, spray, piercer или полный боекомплект для всего собранного оружия, breaker, ключ, жизнь, rapid, grenade, подзарядка, tri-bolt, ключ, жизнь, kinghell, боекомплект, после чего цепочка начинается заново.




В "Нулевом допуске" переходы с этажа на этаж в пределах миссии были оставлены обратимыми, за счет чего лабиринты обрели некоторую трехмерность. В Bloodshot подобные связи исключены сюжетом, но система запертых дверей и ключей к ним, вдобавок к тайникам за фальшивыми стенами, привносит отличный "бродилочный" привкус этой, с позволения сказать, "стрелялке". Для облегчения ориентации в правом верхнем углу на карте показана схема окрестностей (игрок обозначен крестиком), она особенно полезна во время завершающей миссию пробежки. Но тайники на ней никак не указываются даже после их нахождения: вы просто выйдете за пределы контура лабиринта. Карта исчезает при смене оружия и его использовании. Некоторые запертые комнаты также можно считать тайниками — доступ в них открывает особый ключ, из бонусовой цепочки! Удивляет, что часть ключей на уровнях является лишней — их изымают из инвентаря при переходе на следующий уровень. Росписи на стенах не сильно разнообразят игру, хотя за счет увеличенных размеров экрана они вписаны, пожалуй, покрасочнее оных в Zero Tolerance. И все же таких жемчужин, как снайперы на крышах или планеты на небе, вы здесь не найдете.



## УПРАВЛЕНИЕ

**Джойстик** — движение вперед, назад и поворот в сторону

**A** — открытие двери в зоне видимости, производится при освобождении кнопки.

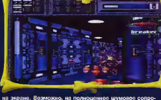
**A+вбок** — шаг в сторону без поворота, незаменимое в бою движение. Чтобы делать шаг именно влево или вправо, а не по диагонали, отключите в меню пункт diagonals

**B** — стрельба из выбранного оружия (лучше не пользуйтесь turbo-кнопкой)

**C** — смена оружия, если есть альтернатива

Вообще, игра временами вызывает наплыв клаустрофобии — коридоры по большей части узкие, обвешанный вооружением и акваплангами десантник то и дело застревает на поворотах, цепляется за стены. Короче, любителям обширных пространств и туманных далей здесь делать нечего. Зато видимость отличная — на расстоянии поражения враги всегда видны (особенно через прицел Lock-on), как и порождаемые ими заряды, от которых, естественно, уворачиваться тем проще, чем раньше вы их заметили.

Музыка в игре (там, где она есть) мне в целом понравилась. К сожалению, во время прохождения миссий музыка отсутствует, вместо нее в динамиках постоянно звучит набор компьютерных шумов. Не уверен, что причина тому — попытка придать реализм происходящему




на экране. Возможно, на полноценное шумовое сопровождение не хватило ресурсов приставки. Ну и оцифрованная речь, а именно — пара слов и несколько хриплых выкриков, не идет в сравнение с полным голосовым мониторингом "Нулевого допуска".

В следующем номере будет приведен список бонусовых зон и особенностей уровней, а сейчас — несколько общих советов по ведению игры. Старайтесь истреблять всех врагов на уровне, иначе после взрыва реакторов они сознательно будут препятствовать вам добежать до выхода. Легких роботов бейте группами, не перемежая бойню поединками с тяжелыми машинами — больше шансов получить бонус. Держите расстояние, в ближнем бою используйте мощную пушку или многостволки, берегите скорострельное оружие для отстрела беглецов. Мины

можно обезвреживать, быстро наступив и отбежав до взрыва. Советую заранее разобраться с препятствиями, загораживающими проход — на обратном пути некогда будет их обходить. Иногда получается заменить на мины враге — тот, обычно, от этого сразу дохнет. Кстати, как и в "Зеро", враги вступают в бой лишь после того, как вы их увидите, но и в тыл к ним попасть невозможно. Удачное решение, одновременно уменьшающее сложность игры и количество спрайтов, а значит и быстродействие, и используемую память.

Когда быстрота ног выйдет на первое место, не забывайте о карте, но лучше держать кратчайший путь к шлюзу в голове. К сожалению, по карте нельзя определить, в какую сторону направлен персонаж, да и участок видимости слишком мал. Лучше потренируйтесь перед последним ударом по реактору — пробегитесь до выхода и обратно. Помните, что в поворотах ваш персонаж весьма инерционен, начинать и завершать эти действия следует заранее. Постарайтесь не касаться стен и вовремя открывать двери (лишь открытые ключом перегородки больше не задвигаются). В частности, попав в реакторную комнату, заблаговременно откройте внутреннюю дверь и не нажимайте на A, пока не пройдете через нее наружу — двери отсеков возле реактора обладают блокировочным механизмом, как в любом шлюзе. А если вас зажмет створками, придется потратить секунд пять на освобождение. Заметьте, что кнопка A в сочетании с направлением джойстика приводит к шагу в сторону, а не к открытию дверей...

## ВООРУЖЕНИЕ

Почти все оружие в игре порождает лазерные заряды различной мощности. В скобках после названия указан боезапас и, где это возможно, количество выстрелов, требуемое для поражения игрока (в случае с многоствольным орудием — при условии полного попадания залпа). Справочную информацию о количестве стволов и нижеперечисленных врагов вы найдете в следующем номере журнала.

### breaker (9/9)

MTX 9X1, разрывная граната с радиоуправлением. Гениальное, по мнению создателей, оружие, все же излишне мудреное в управлении. В пылу боя как-то забываешь о том, что жать надо не турбо-кнопку, а обычную, причем отпускать, лишь когда выпущенная граната-диск долетит до противника. Образовавшиеся при вызванном по радио взрыве заряды (7 штук) разлетаются под широким углом, но обладают слабой поражающей силой.

### cannon (6)

MTX225 Mortet, Плазменная штурмовая пушка. Каждый ее выстрел равносилен пяти стандартным зарядам. Но... Слабая скорострельность и малый боезапас — лишь в руках меткого стрелка эта "мортира" принесет ожидаемый эффект.

### grenade (8/5)

GRENNA-KIL, гранатомет. Гранаты летят на довольно большое расстояние, но опасайтесь стрелять вблизи цели — взрыв может задеть и вас. И не рассчитывайте на получение бонуса...

### kinghell (4)

MegaFluxII, "реактор местного действия". Мощнейшее орудие, встречается лишь в тайниках на последних уровнях. Как и BFG-9000 в "Думе", является орудием массового поражения, нанося сильный урон всем находящимся в зоне поражения врагам. Но близость адских разрывов может повредить и вашему здоровью.

### lock-on (21/10)

LOCKON ZERO ONE, бластер с лазерным прицелом. Заряды средней мощности из этого орудия сами найдут себе цель, если та не слишком быстро перемещается...

### piercer (14/7)

6K WEAPONEX, плазмотрон! Мощность этого орудия обусловлена высокой проникающей способностью выпускаемых им зарядов. Расчетливый игрок сможет поражать врага через стены и тела прочих участников схватки!

### rapid (42/23)

r40-40, полуавтоматическая пульсовая винтовка. Слабое, но скорострельное оружие с малой степенью разброса зарядов.

### ricochet (11/6)

RB101, дефлектор "упругих" зарядов. Долгоиграющие огненные шары из этой пушки отскакивают от стен, но не от врага.

### spray (42/19)

s60-60, плазменная винтовка с широкой зоной поражения. Скорострельное оружие, за счет разброса зарядов способно атаковать нескольких врагов одновременно.

### tri-bolt (17/7)

Как видно из названия, этот "экспонат" стреляет тремя зарядами под небольшим углом одновременно. Эффект тот же, что и от s60-60, но заметнее и надежнее.

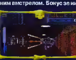
## ВРАГИ

От уровня к уровню вас будут встречать все более навороченные типы вражеских машин. Вот их неполный перечень. В скобках после названия указана средняя мощность орудий (сколько залпов из них требуется для поражения игрока) и брони (количество попаданий из стандартного лазера) противника.

### Sentry

Андроид, двуногий прямоходящий робот. Встречается трех типов. Первый (11/4) стреляет чем-то шипастым, с паузой после попадания. На поздних уровнях чаще встречаются идентичные роботы с большей (порядка 9) мощностью брони.

Второй (16/4) вооружен стандартным лазером. Его, если повезет, можно снять одним выстрелом. Бонус за них обычно не дают.



### Stroller (11/8)

Броневой бродун, также стреляет шипастыми зарядами.




**Bborg (12/12)**
Киборг на летающей платформе. Использует все тот же способ атаки, но при этом мазила редкостный.

**Beast (13/6)**
Мускулистые двуногие киборги. Хоть и вооружены пушкой, предпочитают порождать рельефным пузом некое подобие ricochet'овских зарядов. Кроме того, пользуются защитным полем, отражающим все заряды, кроме гранат и плазмы.

**Wirehead (16/18+9+13)**
Самый мощный робот, изображенный на заставке, может здорово потрепать неловкого игрока. Судя по всему, каждая из трех его частей рассматривается игрой как один робот. Со временем вы научитесь обычным оружием огребать с одной такой груды плоти и металла целый бонус! Но лучше, конечно, для этого дела использовать пушку помощнее...

**Tatbot (11)**
Робот класса BATTLETECH! Вооружен шипастыми зарядами и гранатометом стандартной мощности. Наилучшая тактика боя: заманить врага к колонне или двери и встать за ней. Тупоумная железка сама себя разберет на запчасти.

**Plasma Man (11/8)**
Плазменный робот. Ничего особенного.

**Охранные дроиды (16/2)**
Летают вокруг ствола реактора, атакуют нечасто. Уничтожать легче, если стрелять по касательной к орбите.

**Ствол реактора (11/27)**
Стреляет часто, вразброс.

*Eler Cant*

# ВИДЕОКАССЕТЫ – ПОЧТОЙ!

## Отличное качество! Только лицензионная продукция!

**Оплата только при получении!**




**«ПОТИШЕ, БАСЫ»**
Молодой священник, тяжело переживая смерть своей жены, постригается в монахи. Один мошенник вновь переворачивает его жизнь. Жена оказывается жива и решает стать проституткой... Исправить все можно, но каким путем...
В ролях: Ален Делон, Натали Делон, Поль Мерис, Жюльен Гиомар и др.
Приключенческая комедия.
Продолжительность фильма: 1 час 21 мин.



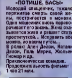

**«ТРОИХ НАДО УБРАТЬ»**
Профессиональный карточный игрок становится мишенью для наёмных убийц, действующих по распоряжению одной крупной корпорации военно-промышленного комплекса, которая хочет убрать его как опасного свидетеля.
В ролях: Ален Делон, Далиле ди Лаззаро, Мишель Оклер, Пьер Дюкс и др.
Криминальный боевик.
Продолжительность фильма: 1 час 32 мин.



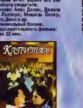

**«СЛОВО ПОЛИЦЕЙСКОГО»**
Беззаботная жизнь бывшего полицейского на тропическом острове прервана. Убита его дочь. Доведённый до отчаяния нерасторопностью полиции, герой начинает собственное расследование.
В ролях: Ален Делон, Жак Перрен, Фиона Гелен, Жан-Франсуа Стевенин и др.
Боевик с элементами детектива.
Продолжительность фильма: 1 час 38 мин.



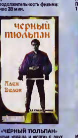

**«БОРСАЛИНО И КОМПАНИЯ»**
Главарь марсельских гангстеров возвращается в страну с единственной целью – отомстить за смерть друга. Друг отмщён, но убийства продолжаются. Родной город становится холодным и чужим...
В ролях: Ален Делон, Риккардо Куччьола, Катрин Рувель Даниэль Ивериель и др.
Гангстерский детектив
Продолжительность фильма: 1 час 41 мин.




**«АЛЬБИНО АЛЛИГАТОР»**
Фильм внезапно поражает с самого начала и достигает предельного драматического накала не без помощи исключительно «звездного» актёрского состава.
Это рассказ о самой непутёвой тройке грабителей-«дилетантов». Совершив неудачное ограбление и непреднамеренно убив трех агентов федеральной полиции, они пытаются скрыться. Как выбраться из этой ситуации?
В ролях: Мэт Диллон, Фэй Данэйей, Гэри Синиз, Уильям Фичнер, Вигго Мортенсен и др.
Психологический детектив.
Продолжительность фильма: 1 час 40 мин.




**«КАПИТАН»**
Костюмный приключенческий фильм с участием Жана Маре в роли дворянина, участвующего в дворцовых интригах и заговорах во времена правления Марии Медичи в начале XVII века.
В ролях: Жан Маре, Бурвиль, Эльза Мартинелли, Пьеррет Бруно и др.
Костюмный приключенческий фильм
Продолжительность фильма: 1 час 40 мин.




**«ЧЁРНЫЙ ТЮЛЬПАН»**
Фильм «плаща и шпаги» о двух братьях-близнецах, один из которых известен как благородный разбойник по прозвищу «Чёрный тюльпан». Обоих играет Ален Делон. Братья удивительно похожи друг на друга внешне и абсолютно разные в выборе идеалов и жизненных позиций.
В ролях: Ален Делон, Вирна Лизи, Даун Эддамс, Фрэнсис Бленш, Роберт Маньюэль и др.
Костюмированный приключенческий фильм «плаща и шпаги».
Продолжительность фильма: 1 час 48 мин.




**«ПЕРЕХОД»**
Известный художник – создатель мультфильмов, раздосадованный вечным насилием, порождённым человечеством. Борьба со Смертью. Он подвергает риску жизнь своих самых дорогих людей. Но задуманной программе по разрушению Земли – не сбыться.
В ролях: Ален Делон, Кристин Буассон, Ален Мюзи, Жан-Люк Моро и др.
Приключенческая фантастика.
Продолжительность фильма: 1 час 20 мин.

**Заказ кассет по почте:** по адресу: Москва, 107140, а/я 140.
**Для оптовых покупателей:**
Москва, Звездный бульвар, дом 21. Тел. (095) 974-18-14, факс (095) 215-51-10
Москва, ул. Верхняя Радищевская, дом 7, строение 3. Тел. (095) 915-75-76, (095) 915-71-10.

Про фит

Цена одной кассеты с доставкой – **34000 руб.**


EARTHWORM
EAT DIRT
Автор Преднлыщиков Владимир, г.Силламяэ, Эстония
для журнала "Великий Дракон"

# LOIN KING 2

## или видео пираты наступают…

*Многоуважаемая редакция "Великого Дракона"! Пишет вам Яремчук Алексей (14 лет). Посылаю вам статью, в которой предупреждаю всех геймеров об одной пиратской игре на Сеге с громким названием "Lion King II". Вместе с ней посылаю запись прохождения игры, чтобы вы убедились, что мои слова не пустой звук. Я очень прошу опубликовать этот материал как можно быстрее, чтобы предостеречь геймеров от такого разочарования, какое постигло меня после покупки картриджа и пущенных на ветер денег.*

*Всегда ваш читатель Ярамчук Алексей. Мой псевдоним Mac Fank. Настоятельно прошу вместе с псевдонимом опубликовать мое настоящее имя.*

"Узкоглазые пираты наступают", под таким лозунгом я решил написать эту статью, и под этим же лозунгом и шагаю вот уже несколько месяцев. Когда из уст Лорда Ханта я был осведомлен о том, что китайские гады осквернили сеговскую святыню, измарали честное имя Соника, переведя его на SNES, с меня чуть волосы не осыпались. "Как они посмели", — подумал я, и мне сразу же захотелось посыпать им все раны солью, положить к ним в рис побольше ложек дегтя и полить кетчупом их рисовые мозги. После чего я впал в транс и ходил как лунатик целую минуту. Но как только я очнулся, понял, что в моих силах предостеречь всех честных геймеров еще об одном пиратском продукте. Обо всем по порядку.

Все видели известный диснеевский мультфильм "Король-лев", к музыкальному сопровождению которого приложил руку сам Элтон Джон. И всякий, кто называет себя геймером и сосет карамельку чупа-чупс, играл или хотя бы видел одноименную игру, сюжет которой тесно связан с мультиком, и музыка довольно неплохо оттуда переведена.

Но сравнительно недавно в дружной семье сеговских игр появился странный картридж, на котором белыми буквами написано: "Loin King 2". О, слышу уже кто-то рухнул со стула, то ли еще будет? На картридже (вернее, на его коробке) нацарапано о графических достоинствах игры, об Элтон Джоновской музыке, о десяти уровнях и т.д., и т.п. Короче, все списано с коробки от первого Короля Льва (попрошу занести это в протокол). Попросту это — очередная гнючная подделка. А почему подделка, и сейчас поясню.

Во-первых, игра была сделана какими-то анонимными производителями, явно не спросившими ни у кого разрешения на эксплуатацию Диснеевских персонажей (даже "Sega" в начале не написали).

Во-вторых, как и в фальшивом Сонике, в игре напрочь отсутствует какой-либо сюжет.

Но все это как бы и мелочи, теперь давайте разберемся поподробней. С первого взгляда на заставку (заставка — не значит сюжет) можно, клюнув на неплохую графику, впасть в эйфорию и выложить продавцу за игру столько, сколько он за нее попросит. Увы, на этом неплохая графика заканчивается, и начинается полная лажа. Музыка представляет собой серию тормозных мелодий, ничего общего с Элтоном Джоном не имеющих. Звуки на уровне брелока для ключей. Еще есть свора дебильных врагов типа скорпионов, змей, мышей, жуков, обезьян и прочей мелочи, движения которых состоят кадров из пяти, не больше. Единственное, что напоминает о Короле Льве, это сам Симба, перерисованный из первой части игры (и то не полностью), непонятно, куда исчезло его рычание (охрип, бедный), и если не жать кнопки, Симба будет стоять как истукан, хотя в первой части ловил бабочек. И еще появилось странное нововведение: Симба из львенка может превращаться во взрослого льва, взяв желтую звездочку, а получив по морде, снова становится львенком.

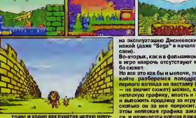
Игра стала делиться на зоны, как в Сонике (всего пять зон). Боссами здесь и не пахнет. Цифровых речей тоже нет.

Уровень сложности просто смехотворный. Человек, никогда не державший в руках джойстик, конечно, вряд ли пройдет эту игру с первого раза, но тот, кто мнит себя геймером, больше получаса над ней не просидит. В конце игры покажут только, как два косматых валенка сидят и любуются на непонятно откуда взявшийся салют, и как выползут титры на китайском, вещающие, что над игрой издевались всего несколько особо одаренных программистов (они занимают всего один экран).

Вы, наверное, интересно, зачем я затеял всю эту писанину. А затем, чтобы предостеречь вас от покупки этой недостойной своего громкого названия игры, так сказать, чтобы совесть не мучила. Ну, вроде, предостерег.

**Mac Fank**

**P.S.** Еще есть одна игра под названием King Squirrel, проще говоря, Чип и Дейл на Сеге, там дела обстоят еще хуже, но об этом в другой раз.



# TIME KILLERS






ОХ! И сколько же развелось этих файтингов, расплодились, понимаешь, как кролики. Вот недавно шел в по городу, искал что-нибудь новенькое, во что не играл никогда. Подошел к первой попавшейся палатке, а там PRIMAL RAGE скалится, фи, гадость какаа, ну хоть бы зубы почистили! Глянул в другой ларек и напоролся иа острые взгляды STREET FIGHTER'A и SAMURAI SPIRITS. Смотреть на них тошно, надоели они мне, что поделаешь И тут ко мне подваливает двухметровый детина, весь в коже и металле (одник заклепок кило на двадцать), руки в карманак, ноздри широко раздуваютса и как-то неестественно солят.

Ну, думаю, каюк — сейчас вытрвсет все мои сбережения, сделает "фаталити" и подерет играть на аркадах. Но громила оказался не так крут, как предполагалось: гремя и сорв во все стороны цепями, он вдруг резко распахнул свою косуху, где на внутренней стороне болталась вса серия "МК".

Не стал я ему объвснять своего отношения к этой небезызвестной игрушке, говорить, что, во-первык, эта "мыльная опера" уже многим приелась, а во-вторык, нет, наверное, такого игрока, который не закотел бы сказать пару ласковых парням из племени МИДВЭЙ, которые благодаря популврности МК1 наштамповали кучу однообразных серий, нажив таким образом невообразимый капитал при минимуме затрат. Большинство фанатиков думает (на самом деле они хотят так думать), что новый проект будет лучше прежнего. К сожалению, практика показывает обратное. И в итоге наши денюшки опять текут к ним. Сосчитайте сколько МКашной калтуры они уже выпустили — это ж у Кинтаро пальцев на руках не хватит! Ой, кто-то идет, кажется это опять вездесущий Ку...

— Покупай классику, балбес! — промычал нависший иадо мной бугай и, вытащив одну лапу из кармана, сделал перед моим носом распальцовочку.

В ответ мне на ум пришло только одно приличное ругательство, которое я незамедлительно высказал. "Кызел ты, горный!" — храбро так сказал я и поспешно ретировался, тоже, кстати храбро. Младенец-леросток остался далеко позади, а ваш покорный слуга продолжил поиски.

Повернув за угол одного из домов, я заметил фирменный компьютерный салон. Зайдя внутрь, я воззрился на богатый выбор мегадрайвовских картриджей, мой глаз тут же лриметил новинку.

Игра классифицировалась как рисованный файтинг, а именовалась TIME KILLERS. Она, вероятно, тоже заслуживает жесткой критики, но главное здесь есть то, чего, по наблюдениям редакции, к счастью, нет нигде — ВО ВРЕМЯ БОЯ ВЫ МОЖЕТЕ ОТРУБАТЬ ПРОТИВНИКУ РУКИ!!! Причем, потеряв обе верхние конечности, а с ними, естественно, и оружие (не в зубах же держать), оппонент остаетса жив и, если так можно ска-



**RANCID**
Крутой парень с бензопилой На мой взгляд, самый удобный в управлении персонаж, своим любимым "орудием лесоруба" даст фору любой атаке врага

**LEIF**
Злобный викинг с огромной секирой Очень мощный воин, способен одним ударом выбить оружие из рук (вместе с руками)

**MUSASHI**
Самурай с даумя мечами-катанами. Готое сделать харакири не только себе, но и вам!

**MANTAZZ**
Богомол — убийца. Был выведен на заказ для гладиаторских боев Генетическим Исследовательским Центром
Но вслвдствие опробованных на нем мутагенных препаратов стал неуправляем, искромсал свой вольер, порубал весь персонал базы и был таков

**ORION**
Боец из будущего. Оружие — лазерный меч Джедай, на собственном звездолете бороздит просторы вселенной в поисках соперников. Собирает коллекцию из голов побежденных, развешивая их в своей каюте

**THUGG**
Неандерталец — тяжеловес, из каменного века. Своим самодельным топориком истребил не один десяток тиранозавров.

**WULF**
Рыцарь средневековья. Меч, шлем, доспехи и чужая жизнь — это все, что ему нужно. Гурман. Балуется сырой человечинкой

**MATRIX**
Девушка с жужжащим вибромечом. Предположительно, что в раннем детстве, когда она возвращалась с занятий по карате, ее довольно удачно переехал трамвай, от чего она потеряла руку и две ноги. Но медицина не стояла на месте, и вскоре очаровательная мисс Матрикс красовалась кибернетическими стальными конечностями



зать, здоров! Такой неполноценный боец сопротивляется еще яростней (и я его понимаю), но против лома нет приема — меч в ваших руках грозное оружие. Бедному калеке ничего не остается, как прыгать по арене словно кузнечик, хлестать из предплечий кровью и ждать, пока вы не удосужитесь его обезглавить. Круто и Жестоко. Как, впрочем, и принято у гладиаторов.

Итак, послушаем еще одну правдоподобную историю.

С каких времен началось это, никто не знает, и когда завершится, тоже. Но старинные книги несут в себе некое предсказание о непредотвратимой битве Света и Тьмы, противоборствующих с незапамятных времен. Исход ее непредсказуем, а свершится она в наши с вами дни...

На протяжении всей человеческой эволюции Смерть постоянно боролась с Жизнью. Зло хотело поработить людскую расу, но Жизнь всегда препятствовала осуществлению коварных планов. Вот и сейчас к ней пришли агенты Тьмы (с Агентом Купером прошу не путать, он у нас добрый, но фонари за МК-критику ставить умеет!), в который раз торговаться за жалких людишек, но Жизнь уничтожила посланцев, злу не место в ее мире.

Подлая Смерть видела это, она смотрела на происходящее глазами своих подданных и пришла в ярость, когда на их месте остался лишь пепел. И решила Смерть мстить, причем немедленно.

Она лично перебила охрану и навербовала лучших воинов из разных эпох человечества, из прошлого, настоящего и будущего. Пообещав последнему, оставшемуся на Земле, бессмертие. Она бросила воинов в дикий бой, повелевая им крушить все и вся. Но у воинов свой кодекс чести, гладиаторы не стали убивать мирное население, они устроили турнир между собой, победителю достанется право уничтожить людей и стать бессмертным.

И настал ад кромешный на планете — жестокая и кровавая бойня. Они бились несколько дней и, наконец, остался один, лучший. И явилась к нему Смерть, и напомнила об уговоре. А вот чемпион оказался Человеком, зачем ему уничтожать весь мир, когда перед ним стоит эталон всего зла. И вызвал он на бой саму Смерть.

И началась битва, страшнее прежней. Герой дрался как Ханта, припертый к стенке, он шинковал заразу, как только мог, но ее раны тут же затягивались, не оставляя даже шрамов. И тут вспомнил воин, что смотрел он в детстве фильму, с героем тамошним Дунканом Маклаудом. И все поняв, воскликнул: "Ты смертна, Смерть!" Затем он парировал удар ее стальной косы и нанес свой... Голова вместе с капюшоном отделилась

## УПРАВЛЕНИЕ ДЛЯ ВСЕХ ПЕРСОНАЖЕЙ:

**A** — удар левой ногой;
**B** — удар правой ногой;
**C** — блок,
**X** — удар рукой,
**Y** — удар имеющимся оружием,
**Z** — удар головой,
**A+B** — удар ногой в прыжке;
**X+Y** — мощный удар оружием;
**X+Y+A+B** или **Y+Z+B+C** — обезглавливание,

## НЕКОТОРЫЕ СУПЕРУДАРЫ:

### RANCID

ВПЕРЕД + A+B — прыжок с двойным ударом ногами;
ВВЕРХ + A+B — высоченный прыжок с топтанием на голове противника;
ВПЕРЕД + B — наскок коленом,
ВНИЗ + A+B — удар двумя ногами;

### ORION

ВНИЗ + X+Y — кувырок и удар мечом

### THUGG

ВПЕРЕД + Z — бег с ударом головой;
ВПЕРЕД + A+B — сальто с ударом ногой.



от костлявых плеч и, выдав в воздухе пару пируэтов, шмякнулась о землю, обуглив траву. Тысячелетнее тело с истошным шилением превратилось в кашу праха с перхотью.

Герой победил, доказав, что он действительно сильнейший, и нет ему равных на этой земпе. Госпожа Жизнь одарила его обещанным Смертью подарком. Победитепь попучил бессмертие, а затем стап преданным стражем "Границ Времени". И никакая свопочь, извините за выражение, там больше не появляпась.

Вот и сказочке конец, а кто слушал — дурачок! Потому что радоваться рано, вам еще предстоит бой, с начала и до конца. И позор тому, кто проиграет какой-то паршивой Смерти!

Немножечко о самой игре. Она, если честно — дрянь. Хуже графики на Мегадрайве я еще не видеп, музон тоже никуда не годится. И вообще я файтинги не пюблю! Хныки, хныки, хлюп... Но! Есть один, похоже единственный и тем не менее весомый плюс — оригинапьность. Согласитесь, что придумать что-то новое в видеоиграх, это уже половина успеха. А что до второй половинки, то программисты с ней, конечно же, облажались. Даже удары для многих персонажей остаются какими-то недоработанными. Один RANCID их вытворяет в три раза больше других бойцов, которые вообще практически никаких спецприемов не знают! И тем не менее, чувакам, которые слоняются в безделии лишь потому, что им надоели некоторые однообразные боевички, именно эта игра вполне может послужить неплохим времяпрепровождением, или, если вам угодно — убиением времени.

Перед игрой советую заглянуть в DPTIONS, где на свое усмотрение можете поставить спожность игры в графе DIFFICULTY. Она захлючается в копичестве "кредитов", к примеру, CAKEBOY — 7 продолжений, а TIME KILLERS — 0. Так же можете отключить TIMER, установить скорость игры вплоть до TURBO.

Спабонервные могут послушать TEST SDUND и убрать жестокость в колонке VIOLENCE: DECAPITATE — оставить все зверства; DISMEMBER — отключить обезглавливание; BLDDD — ...и отрубание конечностей; NO BLOOD — ...и кровь.

А теперь, друзья, давайте поиграем...

*Рубал, косил и зверствовал — доблестный* **ERS**

**P.S.** Картридж с игрой был любезно предоставлен компьютерным салоном ЭЛЕКТОН




## Virtua Fighter

Тема этой игры, совершившей в свое время настоящую революцию в мире видео-мордобоя, с 1994-го года до наших дней получила развитие во множестве различных игр-продолжений Мы насчитали их порядка семи

Virtua Fighter (1994), Virtua Fighter Remix (1994) Virtua Fighter 2 (1995), Virtua Fighter Kids (1996) Fighters Megamix (1996), Virtua Fighter 3 (1997) плюс то что называют VF2 на Мегадрайве (Подробней об истории развития Virtua Fighter'а можно узнать в №31 "Великого Дракона" в статье "Виртуальный синдром")

За все это время SEGA а точнее ее отдел AM2, в своих продолжениях зачастую реализовывал весьма нестандартные для файтингов решения В VF Kids например, все герои игры были превращены в детей с немеренно гипертрофированными головами, которыми они стукались вместо того чтобы драться В игре Fighters Megamix вообще предлагается, помимо обычных противников сразиться с гоночным автомобилем из SEGA вской Daytona USA, а также с пальмой и куском мяса! Но вряд ли все эти идеи могут по оригинальности (а не по извращенности) соперничать с концепцией, по которой AM2 перевела Virtua Fighter в 16-битный формат

Тот грандиозный шаг вперед, который SEGA сделала в 1994 году, явив миру виртуальные файтинги, в 97 году успешно был сделан назад результатом чего стал ДВУМЕРНЫЙ, ПЛОСКИЙ VF2 на Мегадрайве

Запихнув трехмерную доску в 2-D, программисты Сеги создали практически новую игру со своими плюсами и минусами Их то мы ниже и рассмотрим

Главный минус — теперь в игре нет ни объемных бойцов, ни трехмерных рингов, ни "плавающей камеры", а ведь, в основном за это и любили Virtua Fighter на игровых автоматах и Сатурне Минус поменьше — вопиюще низкая детализация самих бойцов На наш взгляд, тут все дело в том, что на аркаде герои состояли из полигонов, "обтянутых" текстурой на которую были нанесены все детали одежды и складки Когда такой персонаж движется в 3-D пространстве, а камера постоянно меняет угол зрения, все выглядит нормально Но для плоского спрайта подобной детализации явно недостаточно, чувствуется некоторая пустота Создателей игры это, по-видимому нисколько не смутило, раз оставили графику на таком уровне Также, если уж сильно захочется, можно придраться к не очень выразительной музыке но это уже мелочи В общем-то других сколь-нибудь значительных минусов в игре больше нет Зато есть плюс, который перевешивает все перечисленные выше минусы теперь обладатели Мегадрайва могут приобщиться к миру Virtua Fighter не отходя от своей любимой приставки Чтобы поиграть в VF больше не надо бегать в аркаду или напрашиваться в гости к другу, имеющему Сатурн Благо что при переводе на 16-битку удалось (что удивительно) не потерять весь дух виртуального поединка Это можно считать настоящим подвигом создателей игры Также они сумели сохранить практически все Специальные Приемы персонажей, благодаря чему сохранилась и вся тактика боя Оставили даже падения с ринга! В общем, по этой игрушке вполне можно получить некоторое представление о том что из себя представляет Virtua Fighter на более мощных платформах И это, безусловно, тоже плюс

Теперь немного о названии игры Продается этот продукт под именем Virtua Fighter 2 но по сути дела имеет мало общего с оригинальным VF 2 Ведь главное, чем отличалась вторая часть, помимо возросшего количества полигонов и скорости, так это двумя новыми персонажами Ими были французский студент Лион Рафале и китайский старичок-лекарь Шун-Ди На Мегадрайве их нет и в помине з состав бойцов идентичен составу первого VF (хотя физиономии бойцов рисованные, как во втором!) К тому же на MD полностью отсутствуют декорации, появившиеся во второй части И, несмотря на все это, игру все равно назвали Virtua Fighter 2, хотя в процессе разработки создатели заявляли о ней как о Virtua Fighter ANIME Но перед самым выходом в Америке название сменили и в продажу поступил мегадрайвный картридж с не совсем корректным названием Virtua Fighter 2

В заключение можно сказать, что хотя эта игра не шедевр как Super Street Fighter 2 и Fatal Fury 2 на том же Мегадраиве, но все же ее стоит взять на выходные и посмотреть тот мир, который вам откроют SEGA и Virtua Fighter

**УПРАВЛЕНИЕ:**

A—блок (БЛ)

B—удар рукой (Р)

C—удар ногой (Н)



## AKIRA YUKI

Место рождения: *Япония*
Дата рождения: *23 сентября 1968 г.*
Группа крови: *O*
Род занятий: *учитель кунг-фу*
Хобби: *кунг-фу*

### Специальные приемы и комбо:

Комбо 1: P+P
Комбо 2: P+H
Боковой удар ногой: ↘+H
Удар двумя ногами: → → +H+H
Удар локтем 1: → → +P
Удар локтем 2: → +P
Удар двумя руками: ↓← → +P
Удар с подкатом: ← → → +(P,H)
Выпад с ударом: ↓ → +P
Удар в живот: вблизи (P,H,Бл)
Толкнуть противника: → + (P,Бл)
Бросок: (P,Бл)
Добивание 1: ↘ +P
Добивание 2: ↗ +P

## SARAH BRYANT

Место рождания: *Амарика*
Дата рождения: *4 июля 1973 г.*
Группа крови: *AB*
Род занятий: *студентка колледжа*
Хобби: *прыжки с парашютом*

### Специальные приемы и комбо:

Комбо 1: P+P+P
Комбо 2: P+(↓,H)
Комбо 3: P+P+H
Комбо 4: P+P+P+H
Комбо 5: P+P+P+(↖,H)
Комбо 6: (→,P), затем (→,H)
Комбо 7: ↓+H+H
Комбо 8: ↘+H+H+H
Удар локтем: →+P
Удар коленом: →+H
Удар в голову: ↓+H
Удар по ногам: ↓+(H,Бл)
Удар в прыжке: ↙+(H,Бл)
Прыжок с пераворотом: ↖+H
Бросок 1: (P,Бл)
Бросок 2: → → +P
Добивание: ↘+H

## JACKY BRYANT

Место рожденния: *Америка*
Дата рожденния: *28 июля 1970 г.*
Группа крови: *A*
Род занятий: *гонщик класса indycar*
Хоббн: *гонки*

### Специальные приемы и комбо:

Комбо 1: P+P+H
Комбо 2: P+H
Комбо 3: P+(↓,H)
Комбо 4: P+P+(→,P)+H
Комбо 5: P+P+P
Комбо 6: →+P+H
Комбо 7: H+H
Удар локтем: →+P
Удар по колену: ↙+P
1-я серия ударов с разворота: ←+P+P
2-я серия ударов с разворота: (←,P), затам (↓,H)
3-я серия ударов с разворота: ←+P+H
4-я серия ударов с разворота: (← ,P), затам (↙,P)
Серия ударов ло ногам: ↙+P+H
Прыжок с переворотом: ↖+H
Серповидный удар: (P,H)
Удар коленом: →+H
Удар в голову: ←+H
Бросок: (P,Бл)
Добивание 1: ↘+ H
Добивание 2: ↑+P

## KAGE MARU

Место рождения: *Япония*
Дата рождаиия: *6 июия 1971 г.*
Группа крови: *B*
Род занятий: *ниндзя*
Хобби: *игра маджонг*

### Специальные приемы и комбо:

Комбо 1: P+P+P
Комбо 2: P+H
Комбо 3: P+P+H
Комбо 4: P+P+P+H
Комбо 5: P+P+P+(↖,H)
Комбо 6: ←+(→+P,H)+(P,H)
Удар во вращении: → → +(H,Бл)
Прыжок с переворотом: ↖+(Бл,H)
Подсечка с разбега: → → +H
Кувырок с прыжком: → → +(P,H,Бл)
Круговой удар: ↓+(H,Бл)
Кувырок назад с подсечкой: → ↘↓ ↙ ← +H
Добивание ногой: ↘+H
Удар локтем: →+P
Сальто назад: ↖+H


Mega Drive
PAI CHAN
Место рождеиия: Гонконг
Дата рождеиия: 11 мая 1975 г.
Группа крови: О
Род заиятий: актриса кинобоевиков
Хобби: танцы
Специальные приемы и комбо:
Комбо 1: Р+Р+Р
Комбо 2: Р+Н
Комбо 3: Р+Р+Н
Комбо 4: Р+Р+Р+Н
Комбо 5: Р+Р+Р+(↖,Н)
Комбо 6: Р+Р+Р+(↓,Н)
"Ласточка": ↘+Р
Удар с разворота: (Бл,Н)
Подсечка: ↓+(Бл,Н)
Прямой удар иогой: ↓,затем Н
Прыжок с переворотом: ↖+Н
Бросок: (Р,Бл)
Удар в голову: →+Н
Добиваиие: ↘+Н
Место рождеиия: Китай
Дата рождеиия: 2 октября 1940 г.
Группа крови: В
Род заиятий: повар
Хобби: китайская поэзия
LAU CHAN
Специальные приемы и комбо:
Комбо 1: Р+Р+Р
Комбо 2: Р+Н
Комбо 3: Р+Р+Н
Комбо 4: Р+Р+Р+Н
Комбо 5: Р+Р+Р+(↖,Н)
Комбо 6: Р+Р+Р+(↓,Н)
Круговой удар в голову: ↓,затем Н
Прыжок с переворотом: ↖+Н
Удар с разворота: (Н,Бл)
Круговая подсечка: ↓+(Н,Бл)
Удар локтем: →+Р
Подсечка двумя иогами: →↓+Н
Бросок: (Р,Бл)
Добивание: ↘+Н
WOLF HAWKFIELD
Место рождеиия: Канада
Дата рождеиия: 2 августа 1966
Группа крови: О
Род занятий: профессиональный борец
Хобби: караоке (ие по-русски)
Специальные приемы и комбо:
Комбо 1: Р+Р+Р
Комбо 2: Р+Н
Удар коленом: (→,Н)
Апперкот левой: (↘,Р)
Апперкот правой: держать ↘+Р
Удар головой: ← → +Р
Круговой удар в прыжке: → +(Бл,Н)
Удар иогами в падении: → ↓+Н
Бросок: (Р,Бл)
Добиваиие: ↘ +Р
Место рождеиия: Австралия
Дата рождения: 20 февраля 1957 г.
Группа крови: А
Род заиятий: рыбак
Хобби: музыка в стиле рэгги
JEFFRY McWILD
Специальные приемы и комбо:
Комбо 1: Р+Р+Р
Комбо 2: Р+Н
Комбо 3: ↓+Н,
через 1сек ↘ → + (Р,Н,Бл)
Серия апперкотов: ↘+Р+Р
Прыжок задницей: (Р,Н,Бл)
"Молот": ↓+Н+Р
Удар коленом: → +Н
Боковой удар ногой: ↘ +Н
Удар локтем: ← → +Р
Топтать врага: ↘ +Н
"Брык": → → +Н
Бросок 1: (Р,Бл)
Бросок 2: → +Р
Секретиый персоиаж. Что бы ее вызвать, иадо иа экраие выбора игроков иесколько раз провести курсором от Акиры до Джекки.
DURAL
Место рождения: Атлантида
Дата рождеиия: неизвестна
Группа крови 95% алюминия, 5% меди
Род занятий: главный злодей
Хоббн: подводное плавание
Специальные приемы и комбо:
Dural использует приемы всех персонажей игры
Авторы статьи
57
greatdragon ru




Студоляк Аня, г.Москва

Яшин Ярослав, г.Донецк-52, Украина

Размахов Дмитрий, г.Киров

Братчиков Андрей, г.Владивосток

Riptor, г.Москва

Метельков Никита, г.Москва

Просто Артём, г.Москва

Мастеров Игорь, г.Одинцово

Акопян Григорий, г.Порохов, Псковская обл.


GAME BOY
SNES
MD2
Деев Михаил, г.Москва
STAR GATE
Цыбенов Баир, п.Агинское, Читинская обл.
Щетинин Юра, Мордовия
ZEN
Валиев Камил, г.Бишкек, Кыргызстан
КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ
greatdragon ru

# Dead Fox

**Сценарий и репортаж со съемок фильма в двух частях с прологом и эпилогом**

Начало в № 33.




## УРОВЕНЬ 4. ЦИВИЛИЗАЦИЯ... НОВАЯ ЖИЗНЬ

***"Все дороги ведут к храму"...** Обойдемся без дублей. Побольше пиротехники и поживее, поживе. Оператор — крупный план. Приготовились! Снимаем!* Понадеявшись на сознание местных обитателей, Фокс собрался разузнать что, где и почем. Но каменные идолы остались безмолвными, а за солдат говорили лишь пушки. Все это привело к тому, что наш герой вновь прибег к помощи "железных аргументов". Таким способом он успокоил нескольких ребят, а затем, испугавшись мобильной зубастой статуи, зашел в первую попавшуюся дверь, где и обнаружил патроны для пистолета. Пребывая в хорошем расположении духа, Ник порылся еще в четырех незапертых дверях и, найдя в правой нижней обойму для УЗИ, отправился на поиски случайного счастья. Счастье тоже не дремало и вскоре само предстало пред Фоксом в виде огромного лабиринта, ведущего вниз. Не буду уподобляться Гоге, с упоением рассказывающему о строении двенадцатиперстной кишки, и оставлю все прелести прохождения лабиринта за вами. Дам лишь несколько советов: избегайте попадания огня и вражеских пуль, особо не петляйте, ибо снайперы только и ждут, чтобы проделать лишнюю дыру в черепе, не старайтесь найти все двери, так как зеленого мужика здесь все равно нет, ну и вообще, будьте бдительны! Спустившись до нижнего уровня, лейтенант ловко уворачивается от наезжающих на него зубастых порождений язычества и, "договорившись" с солдатами, проходит дальше. Там он удачно перепрыгивает огненную струю и, сложив штабелями "вновь усопших", доходит до очередного подъема. Снайпер, охраняющий его (стреляет он как в стороны, так и по диагонали!), парень неподкупный. То есть, если его нельзя купить, значит надо его убить (ну, уничтожить физически). Для этого встаньте под первым белым кирпичом и выстрелите в прыжке. И все, телемаркет! Теперь пополнив патроны для пистолета, можно разобраться со стрелками и приступить к поискам зеленого.

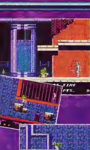
Обнаружив его, Ник перепрыгивает пару злых статуй и, настреляв десятка два врагов восполненным тут же УЗИ, взрывает дверь. Зеленый мужик, на этот раз оказался коммивояжером. Дабы отвязаться от него, наш герой купил у парня, помимо координат очередного пункта преступной операции, цветные карандаши, футляр для напильника и женские сапоги сорок пятого размера. После окончания торга Фокс продолжил выполнение своей задачи.

## УРОВЕНЬ 5. ЗОНА...

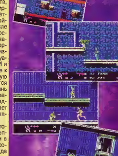
***"Коматозники", дубль 01.** Камера! Выпускайте дистрофиков! Какой грим, слизи побольше! Все, поехали, мотор! Царство кислоты, вони и политзаключенных. Полная антисанитария... и Фокс. Гениально! Дверей не видно чуть ли не совсем. Эх, что б вы без меня делали!*

Итак, Ник, найдя обойму для УЗИ в двери, находящейся в конце второй платформы, движется в неизвестность, попутно отвечая на скупые английские благодарности спасенных пленников. Солдаты-охранники же более молчаливы, поэтому их лучше пристрелить, пока от их многоцветия не

зарябило в глазах. Но вот последняя партия отправлена к праотцам, и лейтенант стоит перед вопросом: "Быть или лучше потом?" Судя по всему, "быть", так как Фокс начинает прыжки по островкам над озером зловонной жижи (нелегкое занятие, но, думаю, после десятка обломов вы "набьете руку"!). Движение привлекает дистрофиков, которые тут же вылезают из-за прутьев своих клеток. Не паникуйте и разберите их на запчасти, пока они, прыгая, не столкнули вас с и без того маленьких островков... Но вроде бы под ногами теперь земная твердь, и тощие дохляки становятся менее опасными, хотя к ним и прибавляются солдаты спецподразделений. Раскинув их кости по всему помещению, Ник переходит к решению более актуальных проблем. К примеру, как спуститься вниз, если вокруг куча охранников? Ясное дело, как! Но не забудьте про восполнение пистолетной обоймы на второй платформе сверху в двери у стены.



Однако Фокс уже внизу и старательно пытается избежать того, чтобы кислота, льющаяся сверху из прогрызенной тараканами трубы, сожрала его новые кирзовые сапоги. (Существует масса способов сделать это, но если кислота льется нескончаемым потоком, то "уберите" ее за границу экрана, а затем подойдите вновь: конфигурация летящих капель станет более приемлемой.) После удачного прыжка, наш герой, спася по возможности парочку пленников и восполнив время в двери на верхней платформе перед чертой, приступает к знакомству с еще одним применением чайника (в убойном плане). Успешно увернувшись от струй горячего пара, Фокс восполняет (и увеличивает) свою жизненную энергию в двери на последней платформе (перед дырявым резервуаром с кислотой), а затем, взяв на следующей платформе патроны для УЗИ и избежав попадания кислоты на новую прическу, продолжает приближение к логическому завершению игры. Кстати, не пропустите в запале очень важную дверь, которая находится на третьей платформе от начала спуска. Там таится целая жизнь! Пожалуй, единственный такой момент во всей игре (sorry, жизнь дается за 50000 набранных очков). Но подавив в себе радость, Ник вновь жестоко наказывает ребят с винтовками образца одна тысяча восемьсот двенадцатого года и, зашибив "стрелочку" с желтыми снайперами, вновь зажимает нос для прыжка над зловонным озером. Капающая отовсюду кислота не останавливает лейтенанта, и он вскоре вновь оказывается в "дистрофик-зоне".



Найдя здесь в одной из дверей зеленого парня, Фокс убивает нескольких "тощих" и, после того, как остальные спрячутся за обои, разносит дверь в щепки... Мужик в зеленом "джангле" оказался бывшим ученым, работавшим в "почтовом ящике". Загрузив Ника лекцией о природе эфирной материи, он сообщил лейтенанту местонахождение секретной научной лаборатории, где проходила подготовка операции... Фокс уже там!

Dead Fox

ВНИМАНИЕ!

СЪЕМКА!

ЧАСТЬ 6

## УРОВЕНЬ 6.
### "Учиться, учиться и учиться!"



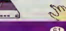
***"Лифтинг-транс". Дубль 12...*** *Где этот гаденыш оператор?.. Нет, только оргстекло... Ну зачем здесь Pentium pro! Замените на 086, только чтоб лампочки мигали!.. Окей, начали!*

Какая к черту лаборатория! Да здесь ученые повымерли лет пять назад!" — восклицает возмущенный Ник, то и дело спотыкаясь о стонущих посреди суперсовременной аппаратуры солдат. Тем не менее, пристрелив нескольких, он все же заходит в вакуумный подъемник и (путем нажатия "вверх", а при других обстоятельствах — "вниз") поднимается наверх.





Там, восполнив в левой двери патроны для УЗИ, наш герой уже совсем спокойно продолжает свой путь. Препятствующие этому желтые и малиновые солдаты вскоре полегают под тяжестью пойманных патронов, а Фокс, запрыгнув в следующий лифт, покоряет новую высоту. Здесь он расправляется с несколькими снайперами и, уложив притаившегося за выступом стрелка, спускается на лифте вниз. Пораженный обилием дверей, наш герой чуть было не поджарился на бегающей по оголенным проводам искре (символизирующей, понятно, высокое напряжение), но, вовремя зайдя во вторую дверь слева, ушел от смерти да к тому же обнаружил пистолетную обойму. Успокоив набежавших охранников (по воле программистов устойчивых к высокому напряжению), Ник быстренько "свалил" на лифте еще ниже, где застрелив всех, кому он попался на глаза, вновь поднялся наверх.



Освободив нескольких пленников и сложив штабелями назойливых солдат, наш герой вознесся на крайнем правом подъемнике и, войдя в обнаруженную дверь, пополнил запас своей энергии (для обладателей четырех красных кружков — вы ОБЛОМАЛИСЬ! Больше четырех нельзя!). Далее, избежав встречи с искрой, Фокс поднимается наверх, не забыв открыть дверь у левой стены (очень часто мужик в зеленом находится именно там), он оказывается в недоумении: по левому или правому пути подниматься наверх? Думаю, шо совместными усилиями обеих, понимаете, сторон, вы найдете судьбоносный консенсус, а я лишь добавлю, что на правом подъеме больше солдат, а на левом — дверей и электричества.

Ну вот вы уже на самом верху и, обследовав последние несколько дверей, старательно уворачиваетесь от падающих повсюду десантников. После того, как последний умирающий попросит считать его коммунистом, Фокс, под молчаливым взором компьютеров, взорвет дверь.

Обнаруженный лейтенантом парень с бородой оказался вахтером, нанятым на полставки. Он с радостью рассказал Нику о подпольном цехе по изготовлению дешевых подделок, скопированных с краденных Sony PS. Обалдевший от радости, наш герой направился туда пешком, но подобравшие его товарищи убедили Фокса в пользе вертолета.

Dead Fox
ВНИМАНИЕ!
СЪЕМКА!
ЧАСТЬ 7

## УРОВЕНЬ 7. Прогресс...

***"Умельцы", дубль первый и последний...*** *Какая Дося спрятала камеру под гидравлическим прессом! Давайте резче, пока тут всех не передавило! Мотор, придурки!*

Было воскресенье, и секретный цех пустовал. Остались только охранники. "Ну, это пара пустяков", — подумал Ник, вскидывая пистолет, и приступил к делу. Расположенные повсюду транспортеры сильно мешали адекватному восприятию ситуации, но лейтенант, собрав всю вашу волю в кулак, умудряется все же не попадать на иглы и, убеждая охранников отложить свои намеренья на потом, заходит в двери, где томятся одуревшие от голода пленники. Пройдя длинную цепь из коротеньких транспортеров, Фокс сваливается вниз, где, пройдя по ленте вправо, падает и... правильно, вновь оказывается на транспортере. Совершив серию головокружительных прыжков, Ник очутился, наконец, на твердой почве и, подумав "Е-мое, что ж я сделал-то?!", продолжил путь по лентам транспортеров, не обращая внимания на истошные вопли спасенного пацана. Игл стало заметно больше, но их зловещий блеск был сразу же забыт лейтенантом, как только он растянулся на желанной кирпичной поверхности. Восполнив обойму для УЗИ в первой двери, Ник двинулся дальше, а двое солдат порезкому решили отдохнуть. Не препятствуя им, Фокс перешел к прохождению каскада из прессов (наверняка здесь испытывали джойстики на прочность: на HARDe это самый убойный участок игры).

Еле-еле избежав перелома основных конечностей, наш герой восполняет время и, прыгая по прессам различной конфигурации, поражается неумению людей расставлять ловушки. Получив разок по черепу и ногам, лейтенант умолкает, но доходит-таки до колючего подъема из транспортеров (ни в коем случае не совершайте здесь высокие прыжки). Из-за падающей в самый последний момент аппаратуры мнение Фокса о программистах окончательно портится, но тут же меняется в силу начавшейся "расслабухи" (по моему мнению). Заходя в многочисленные двери, Ник чуть не ожирел, не встретив на своем пути ни одного соперника, кроме одиноко сидящих снайперов. Но после восполнения обоймы для пистолета (в двери над компьютером) и УЗИ (за одним из серых ящиков внизу) отстрел появившихся охранников разогнал свернувшуюся кровь по капиллярам, и наш герой, найдя в одной из дверей зеленого мужика, уничтожает отряд "ворошиловских стрелков", а затем победно взрывает дверь.

В процессе прохождения уровня, Фокс, судя по всему, спер из какого-то дисковода дискету с нужными файлами, и поэтому, поболтав с парнем в зеленом о несправедливости жизни и прелести холодного пива, отправился в резиденцию некоего П.М.Х. — руководителя всей операции. Сила да пребудет с Ником!

Dead Fox
ВНИМАНИЕ!
СЪЕМКА!
ЧАСТЬ 8

## УРОВЕНЬ 8. Who is вы, мистер Икс?

*"Ваша карта бита!", дубль 7... Нет, у нас нет разрешения на съемку Ки-и-и-йя-а-а-а! Ой, блин. Эх, й-о-о-о! Уп-ф-ф Ап-чхи, м-да! Продолжаем разговор. Камера, свет! Снимаем!..*

Фокс отнюдь не ожидал увидеть в "доме" у мафиози детей и комнатных собачек. Их он и не увидел! Вместо атого на лейтенанта со всех сторон повалили охранники, которым явно заплатили за год вперед Ник же, перебираясь через горы трупов (эх, были они неплохими парнями! или нет?), восполняет УЗИ в первой двери под лестницей и, разобравшись с черными спецназовцами, движется по направлению "прямо", не брезгуя тем не менее патронами для пистолета (последняя дверь под лестницей). Далее, уложив малинового десантника, наш герой попадает в неприятную ситуацию. Чтобы избежать облома, действуйте так после выстрела первого снайпера запрыгните на тумбу и, нажав на кнопку "А", подпрыгните, сделав выстрел в прыжке Если все сделали правильно — живите, нет — пишите письма (адрес прежний) Затем оставьте за экраном еще одного снайпера и перемещайтесь по платформам, омертвляя при желании воинственных представителей "мира сего" Вскоре Фокс выходит из помещения в сад, где молнии вышибают "мозги" из голов несметного количества каменных статуй, стоящих здесь же. "Мозги", в свою очередь, пытаются упасть на лейтенанта, но тот с легкостью от них уворачивается и, "усыпив" вновь появившихся солдат, доходит до некоего подобия часовни, где обнаруживает немереное число разноцветных охранников. Замочив одну и искалечив другую половину контингента, Ник, подобно Кинг Конгу, взбирается наверх и заходит в таинственную темную дверь...









Dead Fox
ЭПИЛОГ

## ЭПИЛОГ

***Экран темнеет... Затем светлеет, и наш герой обнаруживает сидящего перед огромным монитором шефа... Завязывается диалог:***

***— Ой, босс, рад вас видеть! Вы, что уже всех перестреляли?!***

***— Фокс, отвали!!! Не мешай играть в "Road Rash"!***

***— А вы часом не видали здесь краденных приставок Sony PS?***

***— Вон, в подвале лежат!***

***— Да?!! Круто! А не встречали ли вы здесь некоего П.М.Х.?***

***— Ну а, в П.М.Х.: полковник Митч Хэллуэй!***

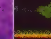
***— !!! Шеф, по сценарию в должен вас убить.***

***— Вот, тормоз, давай быстрее, идиот, а то я уже замучился наблюдать за твоими похождениями... Мне спать давно пора!***

***Завязывается короткая перестрелка, в ходе которой один из участников клеит ласты. Если вам есть, за что любить жизнь, то помните, что полковник обычно отваливает от следующей тактики: две пули понизу, прыжок, две поверху, чуть подходит, один понизу, две поверху, две понизу, ... ну, а до следующей попытки он, я надеюсь, не дотянет!..***

***Все этапы пройдены! И для чего?! — Чтобы, изрешетив монитор компьютера, вы смогли увидеть полный экран китайских иероглифов (с общим значением — congratulations!) Разочарованный Фокс снимает с себя полицейский значок, кладет его на стол рядом с пистолетом и удаляется... THE END***








**V.I.P.** (г.Воскресенск, Московская обл.)




КАПКОМовская "Trojan" — восьмибитная кодилка-убивалка, сделанная на основе искажеиия до неузнаваемости легендм об Ахиллесе. Суть картриджного варианта легенды такова. Жил-был один некороший дядька, и звали его Ахиллесом, и был он настолько иехороший, что другой короший дядька по имени Троян (за него вам, кстати, и предстоит сражаться) решил его убить. Такие вот дела...

Устраивает сюжет? Тогда меч в руки и вперед.

Каждмй уровень делится иа два, локожик друг на друга, подуровня.

## 1 уровень

Вначале Троян каким-то, ведоммм только программистам, образом, оказывается в современном, заваленном кучами мусора, городке. К нему тут же начали приставать рыцари со здоровенными булавами и вредненькие метатели ножей и вещей повседневного бмта. С ними Троян особенно не церемонился, тык мечом и нету противника. Иногда он даже забирался в канализвцию, чтобм набрать там немножко призиков. Временами из окои домов вмсовмвались злостнме пиротекники и скидмвали на Трояна свои кустарнме поделки, ио они все время мазали, видно со зрением что-то. В конце первого подуровня Трояна с распростертыми объятиями приняли два брата близнеца по имени Мамуши. Несмотря на ик большие и острме топоры, Троян довольно легко расправился с ними и лошел дальше, чтобы продолжить осмотр городскик достопримечательностей. Одной из ник оказалось могучее существо в кожаныж доспекак и с железной рукой. Оно вдруг ни с того ни с сего начало кидаться синими, возвращающимися как бумеранги, шарами. Победить его одного оказалось намного сложнее, чем обоик Мамуши, но и с ним Троян сумел расправиться, правда не до конца.

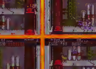
## 2 уровень.

На этот раз пейзаж оказался довольно древним, и теперь на вершинак "гор", больше напоминающих холмики, засели арбалетчики. Тем, кто не знает, чем это чревато, объясняю: если арбалетчик сделает "Бак", у вас из груди заторчит острая палка. Поэтому лучше прикрываться щитом. В конце лервого подуровня на Трояна напал некто Армадилон, покожий на броненосца. Он сворачивался в шар, и катался по полу пещерм, где происходил бой. Бить его в таком состоянии все равно, что колотить бетонную плиту, так что прикодилось ждать, пока он изволит развериуться, бить, а потом олять уворачиваться. Второй подуровень был во многом похож на перемй, но теперь вместо арбалетчиков по воздуху летало что-то вроде Карлсона и пмталось закидать Трояна небольшими, но действеинмми бомбочками. Еще ему пришлось преодолеть водную преграду с не совсем безобиднмми пираньями. В конце концов, Троян добрался-таки до очередного босса. Им оказался Гоблин, больше покожий на панка. Он только и двлал, что ничего не делал, и кидался звездочками в прыжке. Самоувереность его и сгубила. Мир его праку.

### 3 уровень.

Трояну предстоит спуск на многочисленных лифтах в какой-то подземный заводишко. Врагов полно, но не обращайте внимания на тех, что позади вас, главное — это добраться до очередного лифта. Из некоторых дырок в стенах вываливаются катящиеся и взрывающиеся бомбы.





В конце первого подуровня Трояна ждет амбал по имени Мусклер со здоровенной дубиной, а после второго — его собственный двойник. Первого забить оказалось довольно просто, надо было лишь вовремя уворачиваться от грозной дубины. А вот с двойником пришлось повозиться. Оказалось, что на него действуют только удары в прыжке, а остальные он отбивает. Несмотря на все трудности, Троян все-таки перешел к следующему уровню.

### 4 уровень.

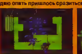
Ну вот он и на подземном заводе. Теперь Троян должен разыскивать ключи, чтобы открывать двери, встающие на его пути. В конце первого подуровня ему снова пришлось сразиться с Железной рукой, видно не до конца в прошлый раз добил гада. Второй подуровень



отличался от первого только тем, что на нем опять появились катящиеся бомбочки, а один из ключей, охранял Армадилон. Боссом же второго подуровня оказался уже знакомый Трояну по одному из предыдущих уровней Гоблин. Ох, и халтурщик этот Троян!

### 5 уровень

Теперь Трояну предстоит спуститься еще глубже под землю. На этот раз ему придется проваливаться в трубы, а не комфортно спускаться на лифте. А тут еще и капсулы, висящие в воздухе. Угадаешь, в какой жизнь, молодец, а нет, бомба башка упадет, очень больно будет. В конце данного уровня этому разгильдяю опять пришлось сразиться с Мусклером и Желез-





## УПРАВЛЕНИЕ

**Если у вас есть оружие:**
В — вжик мечом. А — прикрыться щитом.
**Если у вас нет оружия:**
В — удар рукой. А — удар ногой.
**Общее управление:**
"Влево" ("Вправо") — двигаться в выбранном направлении,
"Вверх" — прыгнуть, "Вниз" — присесть.

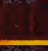
**Маленький полезный советик:**
белые тапочки помогут вам выше прыгать.

ной рукой. Ну где ж ему Ахиллеса победить, если он и с обычными боссиками разделаться не может.

### 6 уровень.

Наконец-то Троян добрался до логова своего заклятого врага Ахиллеса — до подземелья. Там ему по-страшному стал надоедать гоблин, кидая сверху свои шипастые шары, но он часто мазал, видно у окулиста долго не проверялся, а надо бы. В конце первого подуровня Трояну опять пришлось подраться со своим двойником. Второй подуровень оказался не очень длинным, но зато пейзаж украшали карлсоны-бомбардировщики. Прежде чем сразиться с самим Ахиллесом, Троян прикончил пару его подручных нехилых габаритов. Обоих их почему-то звали королями Шриками. Они по очереди пробивали стену, при этом Тро-







яну приходилось отходить в противоположный угол. Забить Шриков на самом деле оказалось делом несложным, несмотря на то, что они яростно размахивали огромными шарами на цепях.

Настал час нового смертельного поединка! Троян — против Ахиллеса. Ахиллес, вопреки наивным ожиданиям Трояна, оказался молодым мужиком с довольно острым и длинным мечом. Трояну предстояло угадать, где его слабое место, так как при попытках атаковать, Ахиллес уходил в глухую непробиваемую защиту. Оказалось, что ему не нравится, когда его зажимают в угол (на середине экрана он чувствует себя гораздо увереннее), и позволяет нанести себе пару ударов. В этом-то и заключалась его "ахиллесова пята"! Мир его праху, и хвала Гомеру!

На этой радостной ноте я заканчиваю повествование о великом подвиге, потому что дальше ничего особо интересного не произошло.

*Александр Артеменко*

# SUN SOUL

Если кому-то кочется чвсок-другой потыкать киопки, почти не оласавсь за жизнь своего персонажа, то он может смело брать картридж с этой игрой.

Включив лриставку, вы увидите китайские иероглифы, повествующие, вероятно, о чем-то интересном, чего нам понять не дано. На протяжении всей игрм вам лридется только догадываться, что скрмвается за







очередными строквми китайскик закорючек, и дабы вм ло незнвнию не потеряли ни одной жизни, я буду предупреждать вас о предстоящик опасностях.

Весь сюжет этой игры, как, впрочем, и многих других, основан нв том, что на нашу беззащитную плаиетку напали противнме, ужасные и неммтые пришальцм, которыа постввили перед собой цель — поработить все человечество. Ну, тут, как водится, двум бравым парнвм, примерно детсадовского возраста, все это очеиь не понравилось, и они попросили своик троик старших братьев рвспрввиться с закватчиками. Те, в свою очередь, подчиняясь приказу, поступившаму снизу, полрыгали в свои транспортные средства, на котормк обычно добирались до школм, и поекали просить знакомого профессора о помощи. Профессор не только не испугался, а даже обрадоввлся, когда увидел, что к его паборатории приближвются истребитель, танк и робот в стиле Battletech. Узнав о случившемсв, профессор задумвлся, но вскоре прервал тягостное молчание громким воплем: "Эврика!!!" Он придумал гениальный план, который состоял в том, что надо просто иаделать кучу бомб замедленного действия и отправить всек чужик к их праотцам.

Работа закилала. Для нвчалв необкоднмо бмло достать кучу будильников, которые должны были послужить часовыми меканизмами. Но дело чуть не стало в тупик, когда ребвта узнали, что Швейцария, крупнейший производитель часов, оккупировань инопланетнмм агрессором в лице гигантской механичвской гусеницм. Дабм освободить наобкодимую для производства часовык механизмов суверенную державу, пришлось ребятам отправляться в путь на одной из военных машин, ржавевшик у профессора в свраe.

Ребятв долго вмбирали, ведь каждая из них имела свои особенности и оружие, но профессор успокоил пацаиов, заявив, что в любой момент сможет заменить машину, доствив новую по воздуху. Ок, и китры эти старикашки! Вмбрвв средство лередвижения, ребята отправились в путь.

Путешествие бмло довольно однообразным, пока не появились настолько же однообразиые враги. Саммми многочисленными из ник оказались кибер-птицм, боеголовки с крмлмшками и с виду мощные танки. Но саммм крутым врагом, встреченным братьями по дороге, была летающая тврелка, палящая, временвми, дапеко не мимо здоровенными рвкетами. Но все оказалось не на столько уж и плоко, ведь иногда попадались и полезнме штучки, позволяющие несколько повысить огневую мощь оружия.

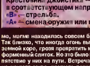
Несмотря на то, что братьв основательно увлеклись истреблениам иноземнмк вражин, они не забывали расстреливать и капсулм с буковкой "В", а также звакуировать людишек, метавшихся среди развалин какого-то завода, напичкаиного огнеметвми.

Рвсстреляв все капсулы, братьв переселили в космический шаттл, дабм по-скорому "рвать когти" нв другой остров, где вовсю разбушевалась гигвнтская многоножка. Попет, как говорится, прошел нормально (ну,









или почти нормально), но по приземлении пришлось снова пересесть в другое транспортное средство. На этот раз им стал робот (лично мне он больше напоминает дешевого китайского трансформера). На острове взорам ребят предстала картина полной разрухи со снующими везде чужаками.

Погромыхивая по бесплодной почве, братья добрались до кровожадной многоножки. Хорошо еще, что они запаслись кучей всевозможного оружия, иначе пришлось бы профессору заказывать нового робота и несколько урн для того, что осталось бы от пацанов, но как бы то ни было, все обошлось благополучно. И все благодаря самонаводящимся ракетам. Без них братья, скорее всего, спеклись бы в жарком дыхании многоножки.

Но вот новая опасность. Большой краб-робот напал на какой-то небольшой городок, жители которого наивно считают, что еще слишком молоды, чтобы умереть. Теперь ребятам предстоит спасти от разрушения целый город. По пути они также должны собрать необходимое количество часовых механизмов (красные такие капсулы), разбросанных неряшливыми пришельцами в пещере, недалеко от этого самого городка. Итак, они отправились в путь.

В пещере оказалось довольно-таки жарко. Видимо, магма находилась совсем близко к поверхности. Так близко, что иногда огонь вырывался из трещин в земной коре, грозя превратить машину друзей в бесформенный слиток. Но это было не единственное препятствие у них на пути. Встречались также существа из другого мира, немного похожие на наших животных, но гораздо более агрессивные. К тому же, некоторые из них оказались неплохо вооружены. К несчастью для друзей и к счастью для пришельцев началось землетрясение — явление, довольно привычное жителям Японии, но для находящихся в пещере крайне опасное. Пришлось нашим героям вновь пересаживаться в более скоростной шаттл и делать ноги из опасного места пещеры. Но вскоре они достигли такого участка, где ни проехать, ни пролететь. Опять пересадка, на этот раз в робота.

## УПРАВЛЕНИЕ

**Крестовина джойстика — перемещение в соответствующем направлении.**
**«B» — стрельба.**
**«A» — смена оружия или машины.**

Незаметно, под шумок, друзья подобрались к тому самому стальному крабу, который даже немного удивился, узнав, что хоть кому-то он не безразличен. Жаль только, что опешил он ненадолго и сразу перешел к атаке, но ребят опять выручили самонаводящиеся ракеты, которыми они вовремя запаслись. К тому же они нашли такое место, где их не доставали ни лазерные лучи, выпускаемые из клешней, ни пузыри, которые краб пускал изо рта. Это место оказалось как раз между задней и передней клешнями, так что наши друзья, устроившись поудобнее и зажав кнопку стрельбы самонаводящимися ракетами, смогли вздремнуть полчасика, пока краб бился в предсмертной агонии.

Ну вот, теперь бомбы собраны, а значит земляне почти победили. Теперь дело за малым. Осталось только расставить бомбы на стратегических точках вражеской космической базы, в данный момент находящейся на орбите Земли. Профессор высчитал, что стоит только расположить по одной бомбе на каждом люке (для этого нажми "Select"), как по истечении некоторого времени вся станция превратится в большую и очень черную дыру. (Это, конечно, не "Квадрат" Малевича, но тоже, надо думать, красиво). Главное только успеть вовремя сделать оттуда ноги.

Вот как раз с такой целью и высадились друзья на космической базе противника. Высадились и тут же принялись уничтожать вражеские боевые единицы. Хорошо хоть, что они не забывали оставлять "подарки на люках". Вот был бы сюрприз, если бы они, прилетев домой, обнаружили бы подобную игрушку в грузовом отсеке!





Однако настало время удирать. Как вы, наверное, и сами понимаете, на танке с космической станции далеко не убежишь, поэтому пришлось пересесть на шаттл. Кроме немногочисленных врагов, ребята преодолели метеоритный пояс, метеориты в котором оказались крайне непрочны и превращались в космическую пыль после нескольких попаданий. По дороге парни встретили большую космо-стрекозу, в которую забрались все инопланетные "шишки". Дабы не дать уйти криминальным элементам, пришлось нашим скитальцам снова сменить средство передвижения. На этот раз они пересели в робота и добрались до космического причала пешком.

Пилот стрекозы оказался на редкость глупым, видно не успел на раздачу мозгов, или как это там у них называется. Он все время летал то вверх, то вниз. При этом в верхней точке он выпускал огненный шар, а в нижней — стрелял из пулемета. Достаточно было лишь все время держаться под крылом стрекозы и уворачиваться в нужный момент. В конце концов, стрекоза сложила свои крылышки и сгинула в непроглядной космической тьме.



Казалось бы, теперь на всей планете должны восстановиться мир и спокойствие, но не тут-то было. Оказывается, что один из инопланетных захватчиков все-таки спасся, улетев на своем роботе. Пришелец обосновался в одном из отдаленных земных уголков, куда не ступала нога человека. Там он возвел мощные укрепления и поставил в некоторых местах самонаводящиеся пушки (какой предусмотрительный попался), но если уж земляне взялись за дело, то никакие пушки его не спасут.

Немного модернизировав свой старенький, искореженный в боях робот, ребята отправились на разборки с последним, оставшимся в живых, инопланетчиком. Добраться до него оказалось не так уж и сложно, а вот забивать настырного инопланетянина пришлось довольно долго, вследствие его хаотических, не поддающихся никакой логике перемещений. С близкого расстояния супостат разил ударной волной от своего меча, а с дальнего — выпускал погулять два существа инопланетной внешности по небольшой окружности или метал огненную звезду. Враг мог так же пальнуть из лазеров, но при этом часто косил, а может быть у него просто со зрением плоховато стало на старости лет. Тактика в борьбе с инопланетянином оказалась все-таки достаточно проста. Необходимо было только держаться от него подальше и во время перебежек успевать всаживать в робота несколько снарядов. Следуя всем выше приведенным правилам, ребята вскоре повергли монстра на колени, а после предоставили







профессору доказательство своей победы — голову инопланетянина на тарелочке с золотой каемочкой.

Вот такой получился для кого-то хороший, а для кого-то плохой конец. Но не расслабляйтесь: в космосе еще много неизвестных нам галактик, в которых, может быть, обитают разумные существа, так что все еще может повториться.

Несколько советов для тех, кто решил сыграть.

Если у вас имеются самонаводящиеся ракеты, то не выпендривайтесь и пользуйтесь ими. На втором подуровне любого уровня вы имеете возможность накапливать жизни, пока хватит терпения. Для этого просто не нажимайте "Select", когда внизу экрана появляется надпись.

Лучше выбирайте истребитель, так как он позволяет летать над зданиями.

Краткая характеристика средств передвижения.

На каждом первом подуровне вам доступно пять средств передвижения, у каждого из которых свое оружие, имеющее три уровня мощности (ур. мощ.).

1 Танк. 1 ур. мощ.— Выпускаются две ракеты.
2 ур. мощ.— Выпускаются четыре ракеты.
3 ур. мощ.— Выпускаются шесть ракет. Возможен один залп, после чего надо ждать пока все ракеты улетят.

2 Танк. 1 ур. мощ.— Одна нормальная "бурилка".
2 ур. мощ.— Одна толстая "бурилка".
3 ур. мощ.— Одна супер "бурилка". Можно сделать сразу три выстрела.

3 Танк. 1 ур. мощ.— Одна граната.
2 ур. мощ.— Две гранаты.
3 ур. мощ.— Четыре гранаты. Действует на небольшом расстоянии, но уничтожает снаряды противника. Возможен один залп.

4 Истребитель. 1 ур. мощ.— Одно защитное поле.
2 ур. мощ.— Два защитных поля.
3 ур. мощ.— Три вращающихся защитных поля. Действует продолжительное время, но вблизи.

5 Истребитель. 1 ур. мощ.— Два снаряда вперед.
2 ур. мощ.— Четыре снаряда вперед и в стороны по диагонали.
3 ур. мощ.— Шесть снарядов с теми же возможностями, что и раньше, плюс стрельба назад по диагонали. Возможен один залп.

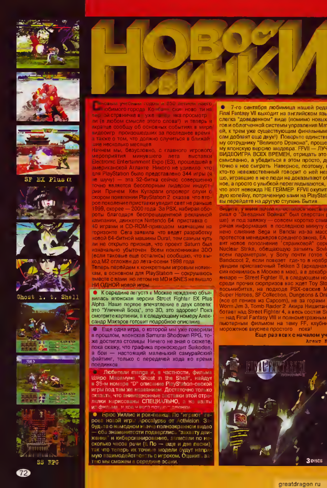
Оружие на шаттле и роботе почти ничем не отличается, но самое удобное это самонаводящиеся ракеты. Для повышения мощности, собирайте призы с буковкой "P".



*Неоднократный спаситель человечества*
***Александр Артеменко***


Мужики! У меня к вам просьба!
Я в этом письме сфантазировал
клевый сюжетец про японских черепах,
так вы его переведите на иероглифы
и отправьте в Конами, чтоб они там
все с циновок на пол попадали!
Да, я могу написать с ошибками! Но секретов на Dendi и Sega я знаю больше, чем ошибок в этом письме!
Математику я не знаю, а химию с физикой тоже...
Писать в "Великий Дракон" одно удовольствие: рассказывай да подсказывай, и никто тебе двойку за подсказки не поставит, а, глядишь, еще и похвалят...
МОЯ ДЕВЧОНКА, А ТАКЖЕ МАМА
ПОСТОЯННО ГРОЗЯТСЯ РАЗБИТЬ
ПРИСТАВКУ ВДРЕБЕЗГИ
Хай, пиплы!
Это у Вас там драконы водятся?
117454 Москва а/я 21
Хочу переписываться с мальчишками и девочками 10-13 лет Увлекаюсь игрой на Dendy и Nintendo-64 Наталья Семенова Мой адрес 117470 г Москва, Нагатинская набережная, д 48/2, кв 532


как много
приставок и
как мало меня
кучу секретов вам посылает
гений всех времен и народов,
ки, отец русской демократии
щество на Земле - Диметродон
светил
FUN
CLU
Я ПИШУ ВАМ
НЕ В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ
А УЖЕ В ЧЕТВЕРТЫЙ!
Анекдот от The Destroyer'a
117454
Москва
а/я 21
Хотел бы переписываться с другими читателями "Великого Дракона". Мой адрес: 143000 Одинцово Московская обл., ул. Ново-Спортивная, д.6, кв 54. Сикора Алексей.
117454
Москва
а/я 21
Хочу найти себе друзей по переписке. Видеоприставки Dendy, MegaDrive, Panasonic 3DO. Буду рад каждому письму. Мне 14 лет. Мой адрес: 633210, Новосибирская обл., г.Искитим, ул. Комсомольская, д.15, кв. 191. Матвеев Дмитрий.
117454
Москва
а/я 21
Привет, редакция! Вот листаю ваш журнальчик и вижу, что "файтер" в редакции имеется, и "фантаст" не подкачал, да и "милитаристы" с "beat'em up'овцами" не дремлют. Я уже не говорю о "ходунах". Но совсем вы забыли, что нужно обыденному человеку. Для начала — вампир под потолком, монстрик в холодильнике, скелет под диваном и игра-ужастик в любимой приставке. Наш народ никак не может без Фредди Крюгера, Франкенштейна, Дракулы... Не хватает вам "хоррориста"! А ведь пока я сижу дома за Мегадрайвом, играя в стратегические боевики, где-то стынут и кровь, и трупики. Ну, что ж, пойду допивать порядком свернувшуюся кровь и закусывать пауками
Геймер во плоти, Alex M., г.Москва
greatdragon.ru




# НОВОСТИ НОВИНКИ

С новым учебным годом и 850-летием нашего любимого города Ко[illegible]ски[illegible] ново[illegible]ти на пер[illegible]ой стрaничке в[illegible] уже [illegible] яка просмотр[illegible]ли (в любом смысле этого слова!) и теперь я вкратце сообщу об основных событиях в мире видеоигр, произошедших за последнее время, а также о том, что должно случиться в ближайшие несколько месяцев.

Начнем мы, безусловно, с главного игрового мероприятия минувшего лета — выставки Electronic Entertainment Expo (E3), прошедшей в американской Атланте. Никого не удивило, что для PlayStation было представлено 344 игры (я не шучу) — эта 32-битка сейчас совершенно точно является бесспорным лидером индустрии. Причем Кен Кутараги опроверг слухи о скором появлении PlayStation 2, сказав, что второе поколение приставки увидит свет не раньше 1999, скорее — 2000 года. За PSX, набирая обороты благодаря беспрецедентной рекламной кампании, движется Nintendo 64 — приставка с 40 играми и CD-ROM-приводом, маячащим на горизонте. Сега заявила, что ведет разработку новой 64-битной машины Dural, тем самым чуть ли не открыто признав, что проект Saturn был изначально убыточен. Всем поклонникам 3DO (если таковые еще остались) сообщаю, что выход M2 отложен до лета-осени 1998 года.

Теперь перейдем к конкретным игровым новинкам, в основном для PlayStation — сокрушаюсь вместе с вами, но летом на MD и SNES не вышло НИ ОДНОЙ новой игры.

● К середине августа в Москве нежданно объявилась японская версия Street Fighter EX Plus Alpha. Наше первое впечатление в двух словах: это "Уличный Боец", это 3D, это здорово! Пока смотрите картинки, а к следующему номеру Александр Макаров готовит подробное описание.

● Еще одна игра, о которой мы уже говорили в прошлом, японская Samurai Shodown RPG, тоже достигла столицы. Ничего не зная о сюжете, пока скажу, что графика превосходит Suikoden, а бои — настоящий маленький самурайский файтинг, только с передачей хода во время поединков.

● Любители manga и, в частности, фильма Широ Масамуне "Ghost in the Shell", найдут в 35-м номере "D" описание PlayStation-овской игры под тем же названием. Достаточно только сказать, что анимационные заставки этой стрелялки нарисованы СПЕЦИАЛЬНО, а не взяты из фильма, и кое у кого потекут слюнки.

● Брюс Уиллис и рок-певица По "играют" героев новой игры Apocalypse от Activision. Забудьте о немодном ныне полноэкранном видео — обе знаменитости подверглись "захвату движения" и киберсканированию, записали по несколько часов речи (а По — еще и две песни), так что теперь их точные модели будут напрямую взаимодействовать с игроком. Оценить затею мы сможем в середине осени.

● 7-го сентября любимица нашей редакции Final Fantasy VII выходит на английском языке, в слегка "доведенном" виде (помимо новых врагов и облегченной системы управления Материей, к трем уже существующим финальным боссам добавят еще двух!). Поверьте единственному сотруднику "Великого Дракона", прошедшему японскую версию шедевра: FFVII — ЛУЧШАЯ ВИДЕОИГРА ВСЕХ ВРЕМЕН, отрицать это бессмысленно, а убедиться в этом просто, достаточно в нее сыграть. Наверное, поэтому, когда кто-то невежественный говорит о ней нехорошо, игравшие в нее люди не доказывают обратное, а просто с улыбкой переглядываются, зная, что этот невежда НЕ ГЕЙМЕР. FFVII окупит каждую копейку, потраченную вами на PlayStation, а вы перейдете на другую ступень Бытия.

Видите, у меня почти не осталось места (материал о "Звездных Войнах" был сверстан раньше), и под завязку — совсем коротко самая горячая информация: в последнюю минуту отменено слияние Sega и Bandai из-за массовых протестов менеджеров среднего звена, EA готовит новое пополнение "страйковой" серии — Nuclear Strike, обещающую затмить Soviet по всем параметрам, у Sony почти готов Crash Bandicoot 2, если повезет, где-то в ноябре мы увидим приставочный Tekken 3 (аркадная версия появилась в Москве в мае), а в декабре или январе — Street Fighter III, в следующем номере среди прочих сюрпризов вас ждет Toy Story на восьмибитке, на подходе PSX-овские Marvel Super Heroes, SF Collection, Dungeons & Dragons (все от гениев из Capcom), не за горами Earth Worm Jim 3, Tomb Raider 2. Акира Нишитани работает над Street Fighter 4, а весь состав Square — над Final Fantasy VIII и полнометражным компьютерным фильмом на тему FF, клубничное мороженое вкуснее простого... пока!

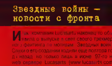
**Еще раз всех с началом учебы!**

Агент Купер

SF EX Plus α

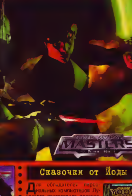
Ghost i. t. Shell

SS RPG



## Звездные войны — новости с фронта

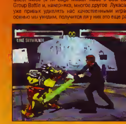


Итак, компания Lucasarts наконец-то объявила о выпуске в свет своего трехмерного файтинга по мотивам "Звездных войн". Слухи о его создании ходили еще полтора года назад, но только лишь в июне 97-го на web сервере Lucasarts (www.lucasarts.com) появилось официальное подтверждение, сопровождаемое красивыми картиночками, явившими нам некоторых героев данной игры во всем их великолепии. Выход игры в Соединенных Штатах намечен на осень этого года, хотя вероятно, что он все же будет перенесен на рождественские и новогодние праздники. По заявлению Тома Байрона, главного менеджера Lucasarts, игра станет новой вехой в жанре трехмерного файтинга. Лейтмотив игры, как, впрочем, и всего, что связано со "Звездными войнами", — поединок добра со злом. Играющему будет дана возможность выбора из девяти персонажей, представляющих как Повстанческий Альянс, так и Темную сторону Силы. Совершенно ясно, что Повстанцы вступят в этот свой очередной решительный бой, предводительствуемые Люком Скайуокером. Помимо молодого джедая в команде сил добра будут присутствовать принцесса Лея, Чубакка и капитан Соло. Силы зла представлены такими незабвенными персонажами, как Боба Фетт и Дарт Вейдер в качестве последнего босса. Также появятся новые действующие лица — например, Арден Лин — последовательница учения Teras Kasi, которое, как и учение джедаев, использует Силу. Ожидается, что помимо основных персонажей создатели включат в игру нескольких секретных (возможно, мы даже увидим Лэндо Кальриссиана и — C-3PO (?!) с R2-D2(??!), что, по словам того же Тома Байрона, добавит игре динамизма и интересности. Все сражения будут происходить в знакомых поклонникам фильма декорациях — Мос Эйсли, Облачный город, Тронный зал Императора и т.д. Каждый боец будет владеть своим излюбленным видом оружия: Скайуокер — мечом, Чубакка — лазерным арбалетом (Bowcaster), арсенал Бобы Фетта будет состоять из гарпунчика, огнемета и других примочек. Также во время боя можно будет драться не только с оружием, но и без него. Нечто подобное уже было в Soul Edge, однако там это не приобрело должного развития. Как и в любом уважающем себя файтинге, в Masters of Teras Kasi будут присутствовать несколько режимов, включающих в себя Arcade, Quest Mode (а ля Edge Master Mode в Soul Edge), Group Battle и, наверняка, многое другое. Лукасартс уже привык удивлять нас качественными играми, осенью мы увидим, получится ли у них это еще раз.










## Сказочки от Йоды

Для обладателей персональных компьютеров Лукасартс подготовила подарок, озаглавленный Yoda Stories. Это весьма своеобразный квест-action-RPG с детской графикой и далеко не детскими загадками, повествующий о том периоде, когда Люк постигал все премудрости Силы под предводительством старика Йоды. Несмотря на кажущуюся "детскость" этой игры, в Лукасартсе утверждают, что огромное количество секретов, разветвленный сюжет и огромное же количество концовок привлекут к игре не только детей от 5 до 10, но и геймеров со стажем.



## Еще немного о Star Wars

Наконец увидели свет два сиквела — Jedi Knight (Dark Forces II) и Tie Fighter vs X-wing — новая многопользовательская игрушка, созданная специально для коллективных сражений по Интернету. Кроме того, уже через месяц выходит стратегическая игра The Rebellion, в которой повстанческо-имперское противостояние, наконец, переносится из кокпита истребителя на межгалактический уровень. Кроме того, Лукасартс объявил о переносе на PC игры Shadows of the Empire — изначально появившейся на приставке N64. Исходя из тактико-технических характеристик нинтендовской приставки, можно предположить, что для такой игры потребуется и соответствующий компьютер (Пентиум 166, не меньше).



Материал подготовил **Duck Wader**




*Фирма HI-TECH EXPRESSIONS уже зарекомендовала себя в качестве поставщика обучающих игр, выпустив в свет два восьмибитных шедеара, описанных в 19-м и 20-м номерах самим Великим Драконом Но, разумеется, теорчество этой фирмы началось вовсе не с великолепно анимированных похождений Микки Мауса в Букволяндии и Намберленде — еще в 1991 году компьнией была выпущена в свет игра по мотивам популярной во всем мире детской передачи "Улица Сезам" В этом ей содействоеала другая достойная компания, Rare Ltd (владельцам "8-биток" может быть известна по одной из "Рестлманий" и логической бродилке "Time Lord") С осени прошлого года канал НТВ транслирует русскоязычный вариант этой разалекательно-образовательной программы, поэтому появление на российском рынке картриджа Sesame Street оказалось бы очень кстати, но .. По не вполне понятным причинам, растиражировавшие игру благодетели переименовали ее в Astro-Grover Название, безуслоано, чем-то привлекательное, но в корне не верное, ибо так называется лишь часть многоцелевой "обучалки", посвященная устному счету Надеюсь, мое описание поможет родиталям юных геймеров выбрать своему чаду подходящего гида в мире игроеой реальности, а также предупредит покупку сего продукта любителями звездных войн, введенными в заблуждение заманчивым названием*

Уже на застаеке внимание привлекает необычная бегущая строка в верху экрана, по центру которой скачет шарик-курсор Уделите ей несколько минут и включите погромче звук телевизора перед вами уникальная возможность выучить оригинальный текст титульной песенки "Улицы Сезам", в Японии этот способ песнопения называется "Караоке"! После музыкальной разминки приступаем к изучению главного меню игры Первым пунктом в нем идет Astro-Grover, следующая строка — Ernie's Magic Shapes — позволит вам с помощью клоуна Эрни постаеить (или опровергнуть) диагнозы "дальтонизм" и "нарушенное пространственное восприятие" всем членам своей семьи (главное — правильно отрегулировать цветность и фокусировку телевизора) Третий пункт меню, Letter-Go-Round, запустит карусель из букв, а последний, Ernie's Big Splash, проверит ваши способности как режиссера-постановщика мультфильмов С помощью джойстика выбирайте в меню нужный пункт и жмите А или В для перехода в меню выбранной части, либо Start или Select для возвращения в главное меню

**Часть первая. Устный счет со Звездным Садовником.** Астро-Гровер, опекун группы маленьких зеленых человечков, вместе со своими воспитанниками продемонстрирует вам, как важно научиться считать хотя бы в пределах одного десятка С помощью джойстика (направление нажатия роли не играет) выбирайте требуемое число, кнопкой А или В сообщайте его Гроверу Если ошибетесь — сохраняйте спокойствие, никаких наказаний для ленивых учеников игрой не предусмотрено . Для досрочного выхода в меню жмите Select или Start

**How Many Zips?** — Просто сосчитайте инопланетяшек на зкране. За праеильный ответ вам откроют часть пейзажа внизу

**Beam That Number.** — Для подъема тарелки надо загрузить на борт телепортационным лучом ровно столько питомцев, сколько показано в ее иллюминаторе

**Adding Countdown.** — Учимся сложению Сосчитайте малышей в первой группе, затем во второй, после чего назовите результат.

**Take It Away, Zips!** — То же, но теперь человечков вычитаем иа первоначальной группы Вычитаемые малыши отлетают вправо, остающиеся — влеео

**Sum Up, Sum Down!** — Как и в Beam That Number, вам надо загрузить на летающую тарелку указанное число инопланетяшек, но сперва их надо выгрузить с помощью трех телепортаторов, стоящих на земле Цифра под каждым телепортатором указывает его "грузоподъемность" Если вы вышлете на экран больше человечков, чем требуется, случится перегрузка, и все они будут удалены из зоны пересадки

Хм-м Возможно, это было слишком сложно для наших китайских друзей. Не беда, поразвлекайтесь пока поиском кнопочки Reset на вашей приставке. Нашли? Ну, тогда переходим ко второй части!




**Часть вторая. Волшебные фигурки клоуна Эрни.**

**Instructions.** — Надо же! В этой части вам даже управление объяснят (к слову сказать, оно во всех частях практически одинаково)

**Presto-Shape-o.** — Вам надо отыскать фигурку, напоминающую формой ту, что в углу

**Abracadabra...Colors!** — Теперь все фигурки одинаковы по форме, но различаются цветом

**Zip Zap The Shapes.** — По одной отыщите все составляющие сложной композиции в углу сцены

**Poof Pop The Colors.** — Ваш выбор увеличивается до нескольких фигур, различающихся и цветом, и формой

**Shazam! More Shapes.** — От варианта Zip Zap этот отличается лишь количеством фигур

**Ta Dah! What a Figure.** — Последняя проверка Теперь фигур-деталей еще больше, но это единственное отличие этого пункта от Poof Pop

**Часть третья. Чартовы буквы или коласо Алфавита.**

Опознать букву, сиротливо лежащую в правом нижнем углу экрана, сможет любой грамотный геймер. А вот метко сбросить ее в лунку из звезд так, чтобы при этом получилось слово из трех букв, получится лишь у особо догадливых Чтобы не закружилась голова, отрегулируйте скорость колеса нажатием крестика джойстика

**Uppar Casa Matching.** — Изучаем верхний регистр (заглавные буквы).

**Lowar Case Matching.** — А теперь нижний (срочные)

**Mixed Case Matching.** — Для тех, кто не уловил различия двух предыдущих пунктов.

**Dne Little Word.** — В начале была буква Вскоре их собралось трое, и получилось слово Микки Маус был бы доволен!

**What's Missing?** — Если первая буква — "F", а последняя — "N", то что может стоять посередине? Поэкспериментируйте, словарный запас игры весьма богат Но в основном — имена существительные

**Spell The Secret Word.** — Из шести букв, веселящихся на карусели, надо выбрать три, образующие слово на английском языке Как и в предыдущем пункте, вариантов может быть несколько Тем болве, что однажды использованная буква на колесе заменяется новой.

***Есть такое слово!***

**Часть четаертая. Большое купание Эрни.**

Клоун Эрни решил искупаться, но забыл свою любимую резиновую уточку где-то в ванной Помогите игрушке добраться до владельца, соорудив ей из подручных деталей путь к тазику клоуна С помощью джойстика выбврите подходящий фрагмент, то есть такой, чтобы его стрелка входа совпала с местом нахождения утки, а выходная стрелка не завела вас в тупик или на занятую клетку Для установки фрагмента нажмите А или В, после чего выбирайте следующий Не забудьте, что конечная ваша цель — доставить к Эрни любимца! Если все же попадете в тупик, или просто захочется вернуться к началу игры, нажмите Start После того, как цепочка действий обретет счастливый конец, вы сможете просмотреть небольшой мультфильм, не требующий от вас дальнейших действий

**Ernie's Challenge.** — Самый простой вариант игры.

**Fun Challenge.** — Увеличено число фрагментов, помимо начального и конечного квадрата на экране изначально находится квадрат с "посторонним" персонажем, способным внести свой вклад в построение мультфильма К тому же, вго можно "изъездить вдоль и поперек", уменьшив тем самым возможность тупиковой ситуации

**Super Challenge.** — Максимальное количество фрагментов и персонажей

На этом наше знакомство с виртуальной "Улицей Сезам" заканчивается В один картридж, как и в одну передачу, всего не уместишь, как ни пытайся Но то, что многие персонажи остались за кадром, да и образование, получвнное за этой игрой, не является полным, дает надежду на продолжение обучения в новых играх от HI-TECH И пусть это будут игры, достойные предшественников!

***Eler Cant***




Интересно, почему большинство владельцев "Super Nintendo" обожает "Donkey Kong Country"? В чем секрет этой игры с незаурядной трехмерной графикой и обычным двумерным сюжетом? Невольно вспоминается платформенная игра, долгое время лидировавшая среди 8-биток — "Darkwing Duck". Думаю, своим головокружительным успехом и Черный плащ, и Данки Конг, в первую очередь, обязаны телевидению. Различие лишь в том, что "Darkwing Duck" популярность принес известный мультсериал, а "Donkey Kong Country" помогла настойчивая реклама. И хотя "Ужас, летящий на крыльях ночи" давно сдал свои позиции, удастся ли 16-биткам отвоевать первые места хит-парадов у ширящегося семейства Конгов — это еще вопрос.

Столь загадочная популярность игры на "Super Nintendo", конечно, привлекла внимание обладателей других приставок. И вот я рад сообщить, что теперь Данки Конг появился и в 8-битном формате, причем сразу в двух вариантах! **Рекомендую обратить внимание на игру с восемью этапами и тремя боссами** (не считая К. Рула). Изображение здесь чисто двумерное. Думается, этого совершенно достаточно для передачи замысла игры, но, естественно, графика сильно отличается от 16-битной. Зато здесь есть то, чего нет на "Super Nintendo" — система паролей. Выбрав на заставке пункт "PASSWORD", можно начать игру с любого этапа (кроме последнего). Поменять героя (Данки или Дидди) можно только начиная новую игру (пункт "GAME START"), а если просто ввести пароль, героем автоматически становится Данки. Желающим продолжить игру Дидди требуется определенная сноровка: сперва приходится выбирать "GAME START", а потом, растратив все жизни, возвращаться в главное меню, чтобы ввести пароль. Управление у обезьян одинаковое: **вправо или влево** — движение в выбранную сторону; **вниз** — лечь; **"A"** — прыжок; **"Turbo A"** — низкий прыжок; **"B"** или **"Turbo B"** — кувыркнуться, или поднять лежащую на дороге бочку, или бросить поднятое ранее оружие. Если же **"B" зажать**, ваш герой не ходит, а бегает. С врагами можно расправляться либо напрыгивая сверху, либо кувыркаясь. Кувырок — очень эффек-

Дорога к похищенным бананам по плечу лишь настоящим обезьянам.

Красноречивая хроника преступления.

# Два Данки Конга на одной 8-битке!

Страшна обезьяна в праведном гневе.

тивный оборонительный прием. Рекомендую не забывать про него на последних этапах, где противники просто сыплются на голову.
И учтите — шмели боятся только бочек.

Присмотритесь к карте страны Данки Конга. Пока все бананы не вернутся к законным владельцам, наш герой будет регулярно возвращаться сюда. И с каждым разом вы, при помощи джойстика и кнопки "Start", сможете подбираться все ближе и ближе к заветной цепи. Обезьянам предстоит вдоволь напрыгаться по платформам, заняться подводным плаванием и посетить множество интересных мест.

Шмели - очень коварные противники

Сначала дам несколько универсальных рекомендаций. Каждый этап состоит из двух частей (не считая поединков с боссами), причем после прохождения каждой половинки у вашего героя полностью восстанавливается жизненная энергия. На этапах спрятаны пещеры с бананами (100 штук = 1 жизнь) и воздушными шариками (1 штука = 1 жизнь), но искать их не обязательно — пресловутого 101%-го барьера нет. Все призы на этапах (за исключением пещер) восстанавливаются каждый раз после вашей гибели.
Теперь несколько слов о каждом этапе.

**Этап 1 "Forest", лес (пункт "GAME START" или пароль: Бананы, Шарик, Шарик, Яблоко).**

Бомба поможет выбраться на вторую половину этапа

Дорога на вторую половину этапа замурована. Проломить выход можно, подтолкнув к стене лежащую рядом бомбу.

**Этап 2 "Mushroom", царство грибов (Яблоко, Сердечко, Шарик, Бананы).**

Пожалуй, самый сложный этап — сплошные пропасти. Во второй половине этапа сразу после спуска мимо огненных струй рекомендую посетить призовую пещеру в левой стене и пополнить запас жизней. Некоторые грибные шляпки шатаются — верный признак того, что долго вашей тяжести они не выдержат. Здесь предстоит преодолеть особо трудное испытание: с одной движущейся шляпки нужно перебраться на другую, попутно проскочив две расшатанные опоры. Одна попытка — одна жизнь, ведь назад пути нет. Чтобы успеть, рекомендую запрыгивать на первую движущуюся шляпку сразу же, как только она появится на экране. Потом быстро перепрыгивайте дальше, и вторая движущаяся шляпка приедет прямо под лапы нашего героя. Поединок с первым боссом не представляет сложности, если помнить, что копья на потолке не опасны. Четырех наскоков обезьяны голова противника не выдержит.

Тяжело уворачиваться от противников, балансируя на грибной шляпке.

Здесь скрыт вход в призовую пещеру.

Сокровища призовой пещеры.

Что этому боссу от нас нужно? Может, айда к кремлингам вместе?

**Этап 3 "Pool", первое озеро (Сердечко, Бочка, Сердечко, Бананы).**

Подводные путешествия не терпят суеты. В этом царстве наш герой совершенно беззащитен, приходится приспосабливаться к размеренному ритму жизни обитателей глубин.

Медлительные обитатели глубин не терпят спешки.

**Этап 4 "Grass", луг (Бочка, Яблоко, Шарик, Сердечко).**

В отличие от грибных шляпок, шатающиеся облака не проваливаются. Мне очень понравился поединок с боссом этого этапа. Вот как я рекомендую действовать. Сперва осторожно подойдите к противнику, чтобы он начал свой полет по периметру зала.

Стоя на задних лапах, Данки грациозно маневрирует между осами.

Осталось запрыгнуть на стену и этап можно считать пройденным.

Чтобы одолеть этого босса, обезьяне потребуется незаурядная смекалка.

Затем разворачивайтесь и, попутно прихватив бочку, пробирайтесь в левый угол, где наш герой окажется вне досягаемости босса. Осталось бросить бочку направо с таким расчетом, чтобы противник наткнулся на нее. Как только босс успокоится и перестанет летать зигзагами, отправляйтесь направо за следующей бочкой...

Этап 5 "Cave", пещера (Шарик, Бочка, Бананы, Сердечко).

В первой половине этапа предстоит прокатиться в вагонетке. Обезьяна в вагонетке неуязвима, так что можно забыть о противниках и сосредоточиться на прыжках. Вторая половина этапа напоминает старого доброго Аладдина: море лавы и огненные гейзеры.

Головокружительные скачки в вагонетке.

Трудно сохранить хладнокровие среди раскаленной лавы.

Этап 6 "Lake", второе озеро (Яблоко, Бочка, Шарик, Бананы).

Все как на третьем этапе. Боссу надо напрыгивать на голову. Будьте начеку – чем ближе победа, тем быстрей скачет противник.

Познакомьтесь, этот босс - чемпион мира по прыжкам в длину. Когда разозлится.

Этап 7 "Jungie", джунгли (Сердечко, Бананы, Яблоко, Бананы).

В первой половине этапа рекомендую не брать первую бочку – все равно от падающих червяков она спасает плохо. А когда вам позднее попадется еще одна бочка, не торопитесь ее использовать: после спуска взбираться наверх вам будут мешать ползающие по платформам улитки, и припасенная заранее бочка поможет избежать неприятного столкновения. Если в начале второй половнны не забыть про атаки червяков, путь на следующий этап больших трудностей не вызовет.

Еще миг, и бочка обрушится на голову неприятеля.

Игра с огнем опасна!

Этап 8 "Oock", док.

Чтобы пройти на вторую половину этапа, с качающейся платформы надо прыгать не направо (где висит воздушный шарик), а налево. Вторую половину этапа нужно проходить очень аккуратно, ведь двух столкновений с противниками здесь не избежать – сперва придется прорываться сквозь осиный заслон, а там еще Мэнки Конг поджидает... Зато потом можно будет как следует запастись жизнями для поединка с К. Рулом. Напрыгивать на этого босса надо в тот момент, когда он, после пробежки по палубе, срывает с головы перо и швыряет в вас. Вот самый быстрый способ одержать победу: перепрыгивая перо, нужно приземлиться на голову К. Рула и стараться удержаться на ней. Тогда четыре прыжка наш герой успеет выполнить прежде, чем перо вернется к кровожадному пирату.

Выход на вторую половину последнего этапа найден!

Перед решающим поединком. Неужели эта шхуна мала для двоих?






## Теперь коротко о втором варианте "Donkey Kong Country"

Сразу видно, что разработчиков этого варианта нгры глубоко потрясла графнка "Super Nintendo". Задавшись целью добнтьсв изображенив почти 16-бнтного качества, они были вынуждены значительно упростнть сюжет — вам предстоит упорно проходить этап за этапом в условиях довольно скудного запаса жнзненной энергин (не более двух единиц), ограниченного количества жизней (пять) и полного отсутствия продолжений. Боссов здесь нет, а управление довольно простое (джойстик вправо или влево — движение в выбранную сторону; "A" или "Turbo A" — прыжки; "B" или "Turbo B" — кувырки). Так что, пожалуй, единственное, что действительно заслуживает внимания — лабиринты первого и пятого этапов. На схемах в обозначнл вход (буква "S"), выход ("E") и указал зелеными стрелками рекомендуемое направление движенив.

Дополнительные подробности вы узнаете на нашем ринге непосредственно от Данки и Дидди, и тогда станет совсем всно, почему этот вариант прославленной игры я не берусь рекомендовать читателям нашего журнала.

**G. Dragon**




# ДВА «КОНГА»

Сегодня на ринге встречаются два 8-битных претендента на лавры, добытые Данки и ДиддиКонгами из "Super Nintendo". Организуя бой, я столкнулся с проблемой — поскольку обе игры гордо носят одно и то же название, комментарий матча мог превратиться в сплошное недоразумение. Представьте себе: "Данки Конг пропускает мощный удар Данки Конга и, вылетев за ринг, падает без чувств на головы болельщиков. Одна секунда, две,... десять. Боец даже не пытается подняться. Нокаут! "Super Donkey Kong" проиграл, победа достается "Super Donkey Kong"!!!". Что ж, видимо для внесения ясности придется присвоить противникам дополнительные номера. Ту игру, которую я рекомендую в своей рубрике, я обозначу номером один ("SDK"#1), а ее соперницу — номером два ("SDK"#2).

**Раунд 1, первые впечатления.** Оба соперника, будучи предоставлены самим себе, переходят в режим демонстрации. "SDK"#1 предваряет демонстрацию печальной историей о том, как обезьяны лишились бананов, а "SDK"#2, вместо этого, проводит краткое знакомство (при помощи иероглифов) со шмелем Зингером, крокодилом Клэп Трэпом, кремлингами и другими персонажами. Иероглифы, конечно же, не способствуют поднятию рейтинга "SDK"#2, но зато графика на этапах этой игры заметно лучше, чем у соперника. Итак, первый раунд заканчивается с явным преимуществом "SDK"#2.

**Раунд 2, управление.** Возможности обезьян в обеих играх практически одинаковы — прыжки, кувырки, азы подводного плавания и способность лазить по канатам. Правда, главные герои "SDK"#1 еще умеют бегать и кидаться бочками, да и жизненной энергии у них в полтора раза больше, но всего этого, пожалуй, недостаточно для того, чтобы изменить ход поединка. В целом, второй раунд проходит довольно спокойно, и "SDK"#2 удается сохранить набранный ранее перевес.

**Раунд 3, сюжет и дополнительные возможности.** Звучит гонг, и Дидди из "SDK"#1 бросается в атаку — он, видимо, понял, что поединок складывается не в пользу его команды, и теперь пытается переломить ход матча. Что же он может предложить? Потайные пещеры с призами! "Стоп, — останавливаю я бой. Наличие скрытых бонусов — личное дело каждой игры. Спрячьте хоть целый "Jurassic Park", а ничего не подоз-

# НА ОДНОЙ ПЛОЩАДКЕ




ревающий игрок возьмет да и пройдет мимо! Атака не засчитывается, хотя, честно говоря, призовая пещера в первой половине первого этапа не такая уж и секретная".

Бой возобновляется, и вновь атакует "SDK"#1 — в этой игре, оказывается, два подводных этапа против одного у соперника. "SDK"#2 отвечает тем, что одна ее подводная пещера намного запутанней и головоломней обеих в "SDK"#1. После столь успешного отражения атаки, самое время перейти в контрнаступление. Почему же медлит "SDK"#2, неужели все "съела" графика? Команда "SDK"#1 настроена довольно решительно. К Дидди присоединяется Данки. Его аргумент — три босса в игре — явно застает соперников врасплох. Обезьянья команда из "SDK"#2 отступает к канатам, пытаясь выиграть время. Однако боюсь, им нечем контратаковать, да и подходящий момент уже упущен. А вот Конги из "SDK"#1, похоже, перестали суетиться и спокойно идут к победе. Их новый аргумент — разнообразие противников. Оказывается, несмотря на многообещающие заставки, в "SDK"#2 встречаются только кремлинги и шмели! Зато в "SDK"#1, кроме этих противников, водятся и крокодилы, и птицы, и всякие там пауки-червяки... Да, обманчивым оказалось первое впечатление.

Между тем, команда "SDK"#2 уже зажата в угол — ей нечем ответить на систему паролей в "SDK"#1. Поединок близится к завершению. И вот Данки Конг из "SDK"#1 проводит странный прием — он предлагает сравнить порядки прохождения этапов. Итак, в "SDK"#1 игроку нужно пройти все этапы (или воспользоваться паролем) и одержать победу над К. Рулом. Вроде, все как обычно. На что же рассчитывает Данки? А, ясно — для победы в "SDK"#2 пять этапов игры приходится проходить три раза подряд, причем, в отличие от "Low G Man", здесь нет ни паролей, ни бесконечного запаса продолжений. Какой красивый прием! "SDK"#2 повержена, ей осталось только признать свое поражение и выбросить полотенце на ринг...

Бой закончился с явным преимуществом "SDK"#1 — сюжет одержал верх над графикой. Впрочем, поражение "SDK"#2 могло бы быть не столь разгромным, если бы игру не нужно было бы проходить трижды. Остается лишь сожалеть что столь грубые просчеты разработчиков нельзя обнаружить сразу же при выборе картриджа на прилавке.

**G. Dragon**


BOSSNER
ШОКОЛАД И КОНФЕТЫ
Vollmilchschokolade
mit Cremefüllung
MARIA
dunkle Schokolade
mit Nüssen
Vollmilchschokolade
mit Nüssen & Rosinen
CASANOVA
HELEN
dunkle Schokolade
mit Cremefüllung
dunkle Schokolade
mit Nüssen & Rosinen
dunkle Schokolade
mit Cremefüllung
Katja
Pralinen
200g & 400g
Blues
Jazz
Symphony
JULIA
dunkle Schokolade
mit Cremefüllung
Richard
dunkle Schokolade
Nüssen & Rosinen


Сюжет: Д.Размахов, Д.Шехирев
Текст натужно соскребли из скудного словарного запаса англо-русского словаря: Д.Шехирев и Д.Размахов
Оформление: Д.Размахов, Ж.Размахов
2-D студия
presents
комикс
Откуда пошел род Мотаро
Не ищите в этом комиксе смысл, его здесь нет!
Пролог
Год 37-й от рождества Ильи Муромца. В местные древнерусские аркады завезен новый МКЗ. Змей Горыныч съел всех коров, гусей и, выпив весь "Инвайт+", откинул копыта. Наступил лютый голод. В это тяжелое для народа время Муромец едет к Бабе-Яге за солеными огурцами, чтобы поставить на них автографы и отдать страждущим. С этого и начнем...
Сказка — ложь, да в ней намек
добрым молодцам урок.


Ну, вот и приехали, мой верный конь.
Старушка, выходи! Не зли меня, я в гневе страшен!
Вот ты-то мне и нужен
И хоть я уже обручен с Василисой Премудрой...
Но-но!!! Ты мне эти штучки брось. Тоже мне Ален Делон понимаешь. У этих русских что ни богатырь, то бабник!
Так чего ж ты хочешь от меня?
Ты че орешь, лишенец?..
Эй, образина, что у тебя с руками?
Врачи говорят — радиация.
Ну ни фига себе образина...
...и что у нее с руками?
Я — Шива из Запредельного мира, приятно познакомиться
Ты кто???
А я — Илья из беспредельного мира, красотка!
33 дня и 3 ночи назад мой повелитель, используя временной портал, по ошибке вторгся во владения Кощея Бессмертного, получил от оного втык и был вынужден капитулировать. Кощей, используя портал, проник в Запредельный мир и навел там шороху. Братва Запредельного мира просит у тебя помощи, Великий Илюха!
Интересно, они в милицию обращались?
Нет проблем, до 35 октября я совершенно свободен.
Эй, ты, "гроза унитазов", останешься за главного.
Рад стараться гражданин богатырь!
greatdragon ru
Запредельный мир
Комбат, батяня, батяня, комбат...
О-о-о, макарена, а-а-га...
Шао Кана на допрос!
Не скажу...
Говори, юродивый, где секретная формула Кока-Колы?
Ты пошто барина обидел, Кощей?! Живота лишу...
Шива, что дальше-то говорить?..
Схватить его!!!
...а то мы обидимся и уйдем...
Ребята... ребята... давайте жить дружно дру-у-ужно...
Запросто, шеф!
Он хочет дружбы!? Дайте ему френдшип!
Кто банзай? Я банзай?!
Банзай!!!
Сам ты банзай!!!
Oh, my god!!!



Остынь, дефективный!
...но оставался еще Скорпион...
...но вот и у призрака что-то сломалось с хрустом...
Ха-ха-ха-ха-ха!!! Excelent, Muromez wins!
Че он ржет, слабоумный, мне ничуть не смешно!
То-оа-asty!!!
Людям есть нечего, а он тут тости-тости!!! Я тебе покажу гренки жареные!!! Зажрались тут без меня совсем!!!
Сектор, Сайрекс!!!
Кощее-е-ий!!! Ты труп, Кощей!
Сектор?..
Сектор, испугавшись встречи с Муромцем, пустил себе в голову самонаводящуюся тепловую ракету
Сайрекс, уставший от созерцания баталий, спал, укутавшись в пламенную сеть, мирно посапывая во сне
САЙРЕКС???
Ой, пощади, Илюха, не ведал, что творил... Бес меня попутал! Прости грешного!!!
Пощады проси вон у того — с ржавым ведром на голове
Ну шо мне с тобой, хлопец, делать?..
Ты че, мужик, с Pit 3 рухнул! Это в наш-то век всеобщего гуманизьма и разоруженья, всеобщей компьютеризации и опутывания Internet!.. Ты-ты это того!..
Не-е-ет
...испытаем на тебе новый генетический код! Он нам только что обломился по дикому блату от ученых "Юрского парка".
Можете приступать!!!
часа спустя...
Товарищи! Я сделал невозможное. Я убил Джонни Кейджа, товарищи...
...вот этими руками, товарищи!
Барака!!! Пшел вон отсюда, босая голова, а то будешь иметь дело с... с... а да, с Муромцем!
Чур, чур, типун тебе на язык, товарищ Шао Кан!
Еще 3 часа спустя...
Ну, я пошел отседова...
Черт! Они сделали из меня инвалида — 6 пальцев на двух руках...
Похоже я перестарался!
Полегче на поворотах, ты — недоразумение природы!
Шао Кан, это была совсем неплохая идея!!!
горячности вызвался было
...но получив двойной удар копытами Кощея со смещенным центром тяжести...
сник, стушевался, заплакал и убежал защищать Соню
Кощей бушевал еще два месяца
...после чего его изловили, замуровали в Roftop'е и приклеили новое погоняло — Motaro
А что Муромец?..
Muromez:
Муромец вернулся домой, женился на премудрой Василисе, обзавелся своим делом (Busines'ом), начал жить-поживать да добра наживать. Тут и сказке конец, а кто слушал, тому соленый огурец с автографом Муромца
Конец

## 8 бит




**Batman Forever**
Хочу дополнить Евгения Севостьянова из Красноярска (№31) Если вы сделаете супер-прием — уничтожение всех врагов на экране, то, к сожалению, потеряете бессмертие

*D S V ,
г Москва*

**Somari**
Если набрать 100 колец и донести их до конца, будет бонус

*Александр и Сергей Перепелкины,
г Орел*

**Fire Fighter**
Когда при тушении пожара из окна выпадает рация, постарайтесь поймать ее носилками Если вам это удастся, вылетит вертолет Прицелитесь к нему, и вы попадете в супер-игру

*Константин Цепелев,
г Москва*



**The Simpsons. Bart vs the Space Mutants**
Sound Test Если в первом этапе после езды на скейтборде попасть ракетой в табличку на втором доме "KWIK-E-MART", то из нее вывалится пакет с двумя жизнями и появится SOUND TEST (Попасть нужно точно в "-E-")

*Юрий Гуцев,
г Звозерск,
Мурманская обл*




**Pinocchio**
На 1-м этапе в 1-й двери в самом низу перед скрытыми монстами в последнем кирпиче есть бонус

*Богдан Носенко,
г Пятигорск*

**Zombies Ate My Neighboors**
На уровне "Остров монстров" не поленитесь сплавать в левый нижний угол — там на острове лежит ключ с черепом

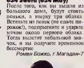
*Сергей Осташев,
г Тула*

**The Blues Bros.**
В первом уровне, если после первого дерева спрыгнуть влево, то внизу вы найдете жизнь

*Павел Ушков,
г Москва*

**634 Sword (634 May)**
После того, как вы вышли из большого дома, будут стоять пеньки, а вверху три облака Встаньте на пенек (не ешьте пирожок!), подпрыгните и ударьте мечом около первого облака Тогда вылетит небольшой значок, и вы получите временное бессмертие

*Ромен Божко, г Магадан-7*



**Mortal Kombat V Pro**
Если прием, приведенный в №30, сделать в режиме 2PLAYERS, то бессмертие будет у обоих игроков, но у второго — временное

*Сергей Журавлев,
г Рязань*

## 8 бит

### ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ




**Zen Intergalactic Ninja**
На шестом уровне при снижении шипованного потолка зажмите и держите ВНИЗ — движение потолка существенно замедлится

*Сергей Терещенко,
г Москва*

**Knight Rider**
Коды к уровням
2 WGDICWQAAZIPC,
3 TKGNEUMECYIPC,
4 QMJRFTIECXIQD,
5 NOMRHSIMEVIQD

*Killer Instinct,
г Москва*

**Addams Family Values**
Пароли
?-▣ZY — около 100 жизней Спасены Венсди, Гренни
GR7K▣ — 39 жизней (по 3 сердца) Спасены Гомез, Венсди, дядя Феетер и Гренни
—SG5D — 83 жизни (по 3 сердца) Спасены Феетер, Венсди, Гренни
JR1MY — 58 жизней (по 3 сердца) Спасены Гомез, Гренни, Фестер, Венсди
BJ5FG — 17 жизней (по 3 сердца) Спасена Венсди
9J6FG — начало игры с 39 жизнями (по 3 сердца)
FJ6HN — начало игры с 6 жизнями (по 4 сердца)

*Алексей Ходосовуев,
г Москва*

**Power Blade 3**
Пароль на седьмой уровень FB68398K

*Серега Марков,
г Москва*

### ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

**Castlevania**
Перепрыгнув вход в замок, присядьте, и вскоре появится мешок с золотом

*Craze Wolf,
г Калуга*

**Paperboy**
Пароли 2 8735, 3 4796

*Мародер,
г Новосибирск*

**Dizzy (The Fantastic Adventeres of Dizzy)**
Чтобы пауки не трогали Диззи, подойдите к любому из них, и когда DAMAGE начнет увеличиваться, нажмите "Select"

*Shark,
г Ростов-на-Дону*

**Dragon Baster 2**
Пароль на шестой уровень — 92205

*Владимир Бакши,
г Южно-Курильск*

**Chi-Dey Story**
Введите 31 раз иероглиф, находящийся в четвертом ряду на четвертой строчке, а потом один раз иероглиф из четвертого ряда третьей строчки Вы получите 6000 чипов, почти все ключи, повышение атакующих возможностей и щитов

*Shark,
г Ростов-на-Дону*

## 8 бит

### ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

**Ninja Dragon Sword 3 (Ninja Ryukeedee 3)**
В игре можно менять уровни. В самом начале выберите PASSWORD и обратите внимание на цифру внизу. При нажатии на "Select", она будет возрастать. Если теперь нажать "Start", то на такой уровень вы и попадете.
*Хаккер X, г.Киров*

**School Fight**
Если на титульном экране нажимать A или B, то можно менять сложность от 1 до 3.
*Роман Божко, г Магадан-7*

**Super Spy Hunter**
Чтобы сделать 12 жизней, на заставке нажмите резко Select, Start, Select, Start.
*Александр Семенченко, г Чита*

**Lode Runner**
1 Если в игре возникла ситуация, что над лестницей есть кирпич, и вы его можете "прожечь" – "прожгите" его, прыгните на лестницу и ждите, пока кирпич не "зарастет". Теперь на этом месте кирпич будет лишь нарисован, но на самом деле его не будет. Это пригодится вам в шестом уровне.
2 Если в уровне есть лестница рядом со стеной из кирпичей, то "прожгите" верхний, а затем (когда он начнет "зарастать") "прожгите" второй, под ним. При этом рисунок первого кирпича исчезнет, но сам кирпич будет присутствовать.
*Денис Войтюк, г.Курган*



**Superman**
Лучший пароль
GOY OBI HAKD
QOA VPA P3DL
*AJ Alex, г Днепропетровск, Украина*



**Tom & Jerry**
1 В первом этапе есть место, где проходят провода, и по кругу ползает паук. Около проводов есть красная платформа. Убейте паука и прыгните с проводов так, чтобы пролететь примерно посередине между верхним и нижним краями этой платформы. Теперь возьмите топорик (кнопка "Select") и идите прямо, пока не упадете. Немного пролетев, ударьте топориком, чтобы не разбиться. Приземлившись, вы увидите, что миновали солидную часть уровня.
2 Во втором уровне идите и считайте места, где есть ступеньки. Дойдите до шестого такого места, заберитесь наверх по шестой лестнице и встаньте на платформу, где ползает краб. Там будет труба, ведущая вверх. Надуйте шарик, поднимитесь вверх до упора и быстро сверните вправо. Когда шарик лопнет, нажмите ВПРАВО и ждите, пока Джерри не окажется в бонусе.
*Денис Войтюк, г Курган*

**Max Worrior (Isolated Worrior)**
В четвертом уровне вам придется ехать на мотоцикле, который обладает весьма полезным свойством: он может работать в режиме "поднятого носа". Чтобы задействовать эту функцию, нужно зажать ВНИЗ и нажать кнопку A. Когда мотоцикл встанет на дыбы, ВНИЗ можно отпустить, а A продолжайте держать. Теперь в ваших руках машина, уничтожающая всех, прикоснувшихся к ней врагов.
*Павел Ярославцев, г Москва*



**Predator**
Смена этапа: сразу после гибели нажмите "Select" и середину крестика.
Самоуничтожение: поставьте игру на паузу и нажмите одновременно A и B.
*Sub-Dima и MK, г Красногорск, Московская обл*

## MegaDrive™

**Pac-Mae 2**
Чтобы прослушать звуки и музыку, введите пароль SO*NDTP
*Александр Минашкин, г Москва*

**Pitfall**
На заставке (экран START GAME) наберите C, вправо, вниз, C, вправо, вниз, C, вправо, вниз – вы увидите имена разработчиков игры.
*А Циритис, г Рига, Латвия*

**Urban Strike**
Меняя знаки "??" в коде "??TKHGR3M3G" на два из указанных ниже символов, вы получите пароли с бесконечными жизнями: 1 YD, 2 C6, 3 Z6, 4 99, 5 NB, 6 H7, 7 L7, 8 G7, 9 BD, 10 WD
*Baraka, г Москва*

**Donald in Maui Mallard**
Вот пароль 3-го уровня, который не указал в 31 номере Quicly Actor II: ILVMDD
*Евгений Левченко, г Москва*

**Fire Shark**
Выбор этапа. На экране с пояснениями к этапу (сразу после заставки) нажмите A,C, вверх, Start
*Дмитрий Кравченко, г Владивосток*

**Radical Rex**
Выбор уровней. На заставке на втором джойстике наберите A,C, вниз, вправо, вверх, B.
*Александр Савельев, г Екатеринбург*

# MegaDrive™



### Asterix and the Power of Gods

1 Если подойти к римскому воину и ударить его, а затем нажать кнопку "С", то Астерикс поднимет его Теперь этого воина можно
а) постучать о землю и выбросить (кнопка "А"),
б) "превратить" в черепаху (кнопка "В"),
в) просто выбросить (кнопка "С")
2 Если вы взяли бутылочку, то сможете делать суперудар (прыжок, затем вниз и "А"), которым можно убивать факиров и кабанов
3 На уровне с Крокусом не обязательно "упражняться в кривых прыжках с трамплина" Достаточно спуститься и дернуть рычаг возле чернеющей дыры — трамплин начнет двигаться влево-вправо

*Александр Блехман, г Харьков, Украина*

### Shove It!

Пароль на финальный уровень !AYASAM!

*Владимир Верхотуров, г Москва*

### Vectorman

На заставке, когда горит надпись SEGA, вы уже можете управлять вектором Присмотритесь наверху есть телевизор Уничтожив его, вы получите супероружие, применив которое можно уничтожить надпись SEGA.

*T.J.Dron, г Волгоград*

### Boogerman. A Pick and Flick Adventures

После того, как вы победите последнего босса и попадете в комнату с машиной по переработке нечистот, пройдите в правую дверь Затем, услышав звук, похожий на спуск воды в унитаз, быстро выходите, и вы окажетесь переодетым в уборщика

*Flash, г Санкт-Петербург*

### Dragon's Fury

Введите пароль DEVILCRASH, и вы начнете игру с восьмью мячами вместо трех
Чтобы изменить музыку в игре, введите пароль OMAKEBGM0x, где x — число от 0 до 4

*Masters Group, г Каменногорск, Ленинградская обл*

### Herzog Zwei

Пароль последнего уровня JLJOIGLAOK

*Владимир Верхотуров, г Москва*

### College Slam

Возможность игры за скрытые команды На заставке упорно нажимайте ВВЕРХ, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВПРАВО Войдите в режим HEAD TO HEAD Продолжайте набирать код, пока в списке команд не появится DAYTONA BEACH

*Masters Group, г Каменногорск, Ленинградская обл*

### Cyberball

Чтобы посмотреть концовку, где чемпионами становятся Chicago Killers, введите пароль CGBB B8FB BB2V

*Masters Group, г Каменногорск, Ленинградская обл*

### Gargoyles

Нажав в любом месте кнопки ABC и "Start", вы увидите красивую надпись SEGA
На паузе ABC ABC ABB — Real 3-D Animation

*Demon Tornado, г Вологда*

### Immortal

Непобедимость Когда появится название уровня, зажмите "Start" и A и держите, пока не начнется игра

*Владимир Терехов, г Москва*

### Lightening Force

Полное вооружение На паузе нажмите вверх, вправо, A, вниз, вправо, A, C, влево, вверх, B, вверх, Start

*Автор не известен*

### Musha (Aleste)

20 дополнительных жизней на паузе нажмите вверх 3 раза, вниз 2 раза, влево 3 раза, вправо 2 раза, C,C,B,A, "Start"

*Smoke г Тосно, Ленинградская обл*

### Top Gear 2

Пароли для профессионала
QVK2 2YQG CJL2 Y4%T
L%H? 2YDY C6L] 24P5

*Masters Group, г Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл*

### Valis

Музыкальный тест На заставке нажмите и удерживайте A+B+C Затем нажмите Start

*Автор неизвестен, г Новосибирск*

### Mario Lemieux Hockey

Сменить обычные коньки на ролики вы можете, введя код CEMENTBLADES

*Андрей Бжицких, г.Северск*

### Virtua Fighter

Играть за босса игры — Dural Поставить курсор на Akira, провести им по всему ряду игроков до Jacky Процедуру повторять до тех пор, пока не появится Dural

*Jason, ред*

# MegaDrive™

## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Gadget Twins

Непобедимость (должны быть подключены оба джойстика, хотя код набирается только на первом) Когда на экране появится название игры, и близнецы вылетят на экран, нажмите C, A, вправо, влево, влево Цвета близнецов поменяются, и вы на всю игру станете бессмертным

*Автор не известен Московская обл*

### Ballz

Супер режим игры На экране главного меню нажмите C,C,C,A,B,A, вправо, вправо, вправо

*Ted Grady, г Москва*

### Granada

Странный финал Пройдите игру, прослушайте финальную музыку и нажмите A Ваш герой упадет! Наверное, от усталости

*Александр Воронин, г Москва*

## ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

### Warriors of Rome

Пароли 2 L3FHPOZNQW, 3 NXD355JSWF, 4 D5TOJZSP5B

*Дмитрий Полунин, г Москва*

### Judge Dredd

Любопытное наблюдение если доходить до последних уровней с начала игры, а не с пароля, они будут немного легче

*Владимир Верхотуров, г Москва*

### Normy's

Включите приставку и дождитесь появления титульного экрана Переставьте джойстик во второе гнездо и сбросьте игру. Дождитесь появления надписи HIGH SCORE PRODUCTION, нажмите A+B+C и держите до появления основного меню Теперь войдите в OPTION и там вы увидите новую опцию выбора любого уровня

*Роман Мишин, г Москва*

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

## MegaDrive™

### ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

**Dr. Robotnik's Mean Bean Machine**
Секретный экран. В OPTIONS поставьте MUSIC на 05 и FX на 21. Поставьте курсор на EXIT и нажмите B+C и "Start".
*CD Maniac, г Люберцы.*

**Одна догадка**
Я, вот, что заметил: во многих спортивных играх от EA (Road Rash, всевозможные хоккеи), если на заставке или в паролях ввести слово ABRACADABRA (используя соответствующие буквам R и D направления на джойстике), то часто "проклевывается" какой-нибудь cheat. Попробуйте это на досуге, вдруг что интересное найдете!
*The Destroyer, г Астрахань*

**Gunship**
Чтобы пройти некоторые этапы с минимальными повреждениями, в самом начале этапа нажмите поворот в какую-нибудь сторону и удерживайте в таком положении все время.
*Александр Воронин, г Москва*

**MIG-29**
Хочу поправить Георгия Семенова и Сергея Камышанского (№26). Они написали, что, набрав 1000 очков, можно катапультироваться, и уровень пройден. Это верно только для первого уровня, на остальных для этого очков требуется гораздо больше. На втором — 4000, на третьем — 25000-30000, на четвертом — около 80000, на пятом — выполнить все задания.
*D S V, г Москва*

**Donald in Maui Mallard**
В третьем уровне не убивайте воина с копьем, который чихает, иначе вы не уменьшитесь и не сможете дальше пройти.
*Flash, г Санкт-Петербург*

**Earth Worm Jim**
Просто шутка. Когда повисните на каком-нибудь выступе, нажмите ВНИЗ, чтобы Джим не смог залезть на выступ. Повисев немного, Джим почешет себе заднее место.
*Евгений Левченко, г Москва*

**Sonic Spinball**
Совет по безопасному убиению босса. После сбора пяти изумрудов Хаоса вам нужно попасть в космический корабль, где укрылся Роботник. Проникнуть в корабль можно либо разбив его боковые иллюминаторы, либо с помощью крючков под крыльями (они открывают двери). Дальше побейте несколько раз по кнопке в середине, затем с самого края лопатки выстреливайтесь вверх и бейте Роботника по лобовому стеклу. 10 таких ударов, и вы вместе с ним начнете падать вниз. Но Соника подхватит Майлс на самолете, а вредный доктор рухнет в лаву. И его крепость разрушится.
*Евгений Пуров, г Сыктывкар*

**Target Earth**
Игра вдвоем
Играйте на первом уровне, как обычно, пока не доберетесь до первого зеленого робота-инопланетянина. Теперь нажмите "Start" на втором джойстике. Это позволит второму игроку взять управление роботом.
*Кирилл К и Женя З, г Санкт-Петербург*

**Revolution X**
Если у вас закончились CONTINUE, то вставьте второй джойстик, жмите Start и смело играйте вторым персонажем. При этом музыканты, найденные первым, сохраняются.
*Владимир Легкоступ, г Туапсе*

**Mickey Mania**
В самом начале прыгните на кота — он исчезнет. Прыгните на то место, где он исчез. Вы провалитесь в тайный проход, где найдете призы. Чтобы выйти оттуда, подвиньте ящики.
*Марианна А, г Уфа*

**Madden NFL'95**
Введите на экране выбора команды B,A,C,A,C, и вы сможете играть за "Ягуаров" и "Пантер".
*Андрей Дмитриев, г Люберцы, Московская обл.*

**Cutthroat Island**
Чтобы иметь хотя бы одно CONTINUE, нужно набрать 30000 очков. Такая сумма обычно набирается (при игре вдвоем) к уровню "острова".
*Евгений Севостьянов, г Красноярск*

**Dragon: the Bruce Lee Story**
Чтобы взять нунчаки, нажмите MODE+C+Z. Отмена нунчаков — MODE+A+X.
*Александр Болгаров, г Ростов-на-Дону*

**Сколько этапов в играх?**
Ariel the Little Mermaid — 5,
Boogerman — 5,
Cliffhanger — 7,
Comix Zone — 4,
Cool Spot — 11,
Crying Bio Hazard — 8,
Desert Strike — 4,
Dune 2 — 9,
Ecco the Dolphin — 25,
Fido Dido (7up 2) — 7,
Indiana Jones Last Crusade — 5,
James Bond The Duel — 4,
Lost Vikings — 42,
Michael Jackson Moonwalker — 6,
Pirates of Dark Water — 9,
Prince of Persia — 17,
The Ren & Stimpy Show Backeroose — 6,
Skeleton Krew — 6,
Streets of Rage (Bare Knuckle) — 8,
Sunset Riders — 4,
Sylvester & Tweety — 7,
True Lies — 9

*Fred (Москва), KVSFBaracuda (Ульяновск), Mr X (Рига, Латвия), E Nigma (Нарва, Эстония), Павел Войченко (Владивосток), Конан-варвар (Ростов-на-Дону), Сергей Котович (Мурманск)*

# НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

## Super Nintendo

**Doohey Kong 2**
Ошибся Lord Hanta в №26 в викторине Сванки на вопрос Lucky ответ не C,A,A, а C,B,A
*Hallspont, г Москва*

**Pop'e Twie Bee**
Бесконечная жизненная энергия "Select", A, Y, A, Y, X, B, X, B, R, R, "Select"
*Дмитрий Сударушкин, г Москва*

**Power Movers**
Чтобы выйти на поединок с последним боссом, введите код N=XJT&S+7
*Кирилл К и Женя З , г Санкт-Петербург*

**Zelda 3**
При появлении заставки с названием игры наберите вправо, вверх, B,A, вниз, вверх, вниз, вверх, B Теперь вам доступен весь перечень заданий игры
*Go Funk, г Одинцово, Московская обл*

### ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

**The Blue Brothers**
99 жизней Найдите 11 дополнительных жизней на концерте в Денвере и убейте себя Повторяйте этот процесс, пока не наберете 99 жизней
*Go Funk, г Одинцово, Московская обл*

**Iediaea Joes' Greatest Adventures**
В 3-м уровне, когда вы заберетесь на 1-ю крышу, не идите вперед, а сначала пойдите назад Дойдя до конца крыши, прыгните как можно дальше и тогда возьмете жизнь
*Игорь Волков, г Москва*

**Kareov**
Continue можно получить, нажав одновременно Start, Select, A,B
*Cyberdimon, г Москва*

**Street Racer**
Чтобы рвануть со старта на полной скорости, нажмите Y и B одновременно с тем, как зажжется последний светофор
*Шао Кан, г Москва*

**Moddee NFL'95**
Чтобы сыграть за "Jacksonville Jaguars" и "Carolina Panthers", введите на экране выбора L,R,L,R,L
*Андрей Дмитриев, г Люберцы, Московская обл*

**Sporkster**
Выбор уровня При появлении названия игры нажмите ВЛЕВО или ВПРАВО, снизу появятся номера уровней Выбор также производится стрелками Здесь же можно выбрать дополнительный уровень — девятый Буквы — сложность игры
*Александр Падалка, г Москва*

**Weterworld**
Пароль пятого уровня YTWKN
*G Funk, г Одинцово, Московская обл*

**Zero the Komikoze Squirrel**
Супер код
На паузе наберите вправо, B,A, вниз, вверх, B, вниз, вверх, B — бесконечные сюрикены, жизни, неуязвимость и перестановка уровней.
*Илья Сальников г Ростов-на-Дону*

## PlayStation

**Agile Worrior F-111X**
Получение топлива в боезапаса.
На паузе нажмите ВЛЕВО, △ △ △ △, ВВЕРХ, △ △ △, ВПРАВО, ○, ВНИЗ, ✕, △ △ △, ○
*Андрей Бессмертных, г Одинцово, Московская обл*

**Blost Chamber**
В главном меню введите □, ВЛЕВО, □, ВПРАВО, ○, ВНИЗ, ○, ВВЕРХ Затем войдите в опцию GAMES и выберите SOLO SURVIVOR (режим 1-го игрока) Вернитесь в главное меню и начните игру Теперь, если вас убьют, количество жизней не уменьшится
*Леха, г Волгоград*

**The Need for Speed**
В режиме TOURNAMENT для одного игрока введите пароль TSYBNS После этого на экране выбора автомобиля нажмите и подержите L1+R1 Теперь вам доступна супер скоростная машина Warrior
*Басан Куюкинов г Элиста, Калмыкия*

**Commoed & Conquer**
Играя за Nod, не отправляйте огнеметчиков или "огнеметные" танки скопом — они сожгут друг друга
*Диметродон, г Москва*

**Wild Arms**
Секрет, позволяющий вам дублировать предметы (Items)
Для этого вам нужно иметь три Heal Berry и предмет в одном экземпляре, который вы хотите продублировать Начните бой, затем используйте Heal Berry на первом герое, потом на втором, и после этого зайдите третьим персонажем в меню Items Наведите курсор на Heal Berry и поменяйте его местами с тем предметом, который вы хотите продублировать Когда вы выиграете бой, в вашем арсенале будет 255 предметов (При этом все герои должны быть здоровы)
*Просто Серега, ред*

**Bogey Deod 6**
Возможность выбора любой миссии В опции MISSION на карте нажмите ВВЕРХ, ВНИЗ, ВНИЗ, ВПРАВО, ВЛЕВО, ВНИЗ, ВВЕРХ, △
*Роман Соломасов, г Климовск, Московская обл*

**Project Overkill**
Поставьте игру на паузу, высветите в меню SOUND VOLUME и наберите один из следующих кодов
Зажмите △, нажмите □,○,○,□, отпустите △, зажмите ✕, нажмите △,△, отпустите ✕ — **выход в скрытый режим "Cloak"**,
Зажмите ВВЕРХ, нажмите △, △,△, отпустите ВВЕРХ, зажмите ВНИЗ, нажмите ✕,□,○, отпустите ВНИЗ — **сверх-скорость.**
*Александр Васильев, г Иркутск*

### ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

**The Hive**
В главном меню выберите LOAD Когда игра скажет, что не может найти файл, появится опция паролей
2 IV73, 3 AMQ3, 4 NGH3, 5 ZN03, 6 WVQ3, 7 HC13, 8 1EZ3, 9 UVM3, 10 TZ93, 11 U8E3, 12 2ET3, 13 KLS3, 14 2XS3, 15 81H3, 16 8HV3, 17 J5V5, 18 VIH3
*Роман Соломасов, г Климовск, Московская обл*

**Jumpieg Fiosh!**
Можно изменить скорость движения облаков на титульном экране Для этого, удерживая L1, L2, R1, R2, нажмите ВВЕРХ или ВНИЗ
*Вячеслав Плотников, г Северск*

**Soviet Strihe**
Бесконечное горючее: MOUNTANDEW
Бесконечная стрельба IAMWOMAN
*M Bison, г Волгоград*

**Time Commoede**
Чтобы получить три продолжения, начните игру и поставьте ее на паузу Затем в меню выберите SOUND FX и введите △□○ ✕△○ □✕△ □△ Для восстановления жизней нужно на паузе на SOUND FX ввести ✕△△ ○✕△ △○□ □✕
*Роман Соломасов, г.Климовск, Московская обл*

**В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:** Зайцев В В. (г Магадан) – 2 рис , Касьянов Игорь (г Сосногорск), Мусин Руслан (г Москва), Беляев Андрей (г.Москва), Сероус Максим (г Щёлково-8), Солдатов Александр (г.Железнодорожный), Третьяков Сергей (г.Оренбург), Валера Корнеев (ред ), Мара Шейд (г Москва) – 2 рис , Садыков Алексей (г Москва), АТВ, Караваев Александр (г Москва), Деев Михаил (г Москва), Беляев Евгений (пос.Крестцы, Новгородская обл ) – 2 рис., Юрасов Виталий (г.Сасово-2), Рябов Денис (г Новосибирск), Макс Алаев (ред ), Братчиков Андрей (г Владивосток)

# NON STOP! Играем без перерыва!

## Перечень игр, опубликованных в номерах 31-33

(О) — описание, решение (А) — анонс, новость, (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем», (арх) — из архива журнала ред – сотрудник редакции

## Раздел 1. Игры для 8-битных приставок – Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, Lifa

**Batman Forever**
№31 с 88 (НП) Евгений Севостьянов, г Красноярск

**Batman Returns**
№32 с 88 (НП) Сергей Журавлев, г Рязань

**Battletoads Double Dragon**
№31 с 88 (НП) Макс Рыбин г Курск

**Blaster Master**
№33 с 63 (НП) Craze Wolf г Калуга

**Bomber Man 2**
№31 с 88 (НП) Prince, Новосергиевка Оренбургская обл

**Boogerman 2. The Final Adventure**
№33 с 70 (О) Jason, ред

**Boulder Dash**
№32 с 88 (НП) Александр Ганарин, г Москва
№32 с 88 (НП) Игорь Сергунов г Уфа

**Caesar's Palace**
№31 с 88 (НП) Сергей Журавлев г Москва

**Chess N.D.**
№31 с 88 (НП) Рома Крематорий и Дима Моср City г Минск Беларусь

**Cliffhanger**
№33 с 88 (НП) Сергей Журавлев, г Москва

**Contra Force (Super Contra 6)**
№31 с 88 (НП) Сергей Журавлев, г Москва

**Dead Fox (Mortal Arms)**
№33 с 66 (О) (начало) V I P, г Воскресенск

**Devil Boy**
№32 с 88 (НП) Gamer V R, г Благовещенск

**Dinowars**
№33 с 88 (НП) Гарик, г Одинцово Московская обл

**Dollar Chunfo**
№32 с 88 (НП) Владимир Бакши г Южно Курильск

**The Dragon**
№32 с 88 (О) G Dragon ред.

**Dream Master**
№31 с 88 (НП) Smoke, г Оренбург

**Dr. Mario**
№31 с 88 (НП) Schwanglad, г Москва

**Earth Worm Jim 3**
№33 с.72 (О) G Dragon, ред.

**Empire Strikes Back**
№32 с 77 (О) Duck Wader ред

**Explosion**
№33 с 60 (О) Eler Cant, ред.

**F1 Sensation**
№33 с 88 (НП) Killer Instinct, г Москва

**Final Fight (Battle Road, Fighting Road)**
№32 с 88 (НП) Сергей Ф г Москва
№33 с 88 (НП) Highlander, г Москва

**Flintstones 2 The Surprise of Dinosaur Peak**
№32 с 88 (НП) Ф Л и Scorpion, г Москва

**Guardian Legend**
№33 с 69 (НП) Dr Gamer пос Калининец Наро-Фоминский р-н, Московская обл

**Home Alone 2. Lost In New-York**
№32 с 88 (НП) Max and Fox Mulder г Москва

**Immortal**
№32 с 71 (О) Дядька Rayden г Москва

**J J.War**
№31 с 89 (НП) Руслан Кублаков г Темрюк Краснодарский край

**Kiwi Kraze**
№33 с 88 (НП) Евгений Никитин п Кузнечное Приозерский р-н, Ленинградская обл

**Knight Rider**
№33 с 88 (НП) Killer Instinct, г Москва

**The Krion Conquest**
№31 с 88 (НП) Роман Маслов, г Удомля Тверская обл

**The Last Ninja**
№31 с 88 (НП) Sherlock Holms and Doctor Valson г Ташкент, Узбекистан
№32 с 88 (НП) Дмитрий Волков г Орел

**The Lion King (Super)**
№33 с 88 (НП) Дмитрий Данченко г Ростов на Дону
№33 с 89 (НП) Alex S г Вологда

**Low G Man**
№31 с.76 (О) G Dragon ред

**Master Fighter 3**
№31 с 66 (О) V I P, г Воскресенск Московская обл

**Mortal Kombat 3**
№31 с 71 (О) Агент Купер ред.

**NARC**
№31 с 72 (О) Александр Артеменко, г Торжок

**New Competition**
№31 с 88 (НП) Сергей Журавлев г Москва

**Ninja Dragon Sword (Ninja Ryukenden)**
№33 с 89 (НП) VR MAN г Калининград

**Ninja Turtles 3**
№32 с 88 (НП) Сергей Журавлев г Рязань

**Power Punch 2**
№31 с 88 (НП) Павел Рудометкин, г Елец Липецкая обл.

**Race America (American Race Cars)**
№33 с 88 (НП) Killer Instinct, г Москва

**Robin Hood Prince of Thieves**
№32 с 88 (НП) Лариса и Николай Зарапины г Тамбов

**Robocop**
№33 с 88 (НП) Диметродон, г Москва

**Robocop 3**
№31 с 88 (НП) Шурик Б, г Мытищи, Московская обл

**Side Pocket**
№33 с 88 (НП) Александр Семенченко г Чита

**Somari**
№32 с 88 (НП) Вовчан г Москва
№33 с 89 (НП) Craze Wolf г Калуга

**Super Mario Bros. 3**
№33 с 88 (НП) Диметродон г Москва

**Sword Master**
№32 с 74 (О) Александр Артеменко, ред

**Trojan**
№32 с 88 (НП) Сергей Журавлев г Москва

**Widget**
№31 с 88 (НП) Роман Маслов, г Удомля Тверская обл

**X-Men**
№33 с 89 (НП) Killer Instinct, г Москва

**Yo! Noid**
№33 с 88 (НП) Ozzy Spitter, г Москва

## Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken

**The Addams Family**
№31 с 54 (О) Валерий Поляков, ред.

**Aero the Acro-Bat 2**
№31 с 90 (НП) Gladiator г Видное Московская обл

**After Burner 2**
№32 с 89 (НП) Eler Cant, ред.

**Aladdin**
№32 с 89 (НП) VR MAN г Калининград (обл )

**Alien Storm**
№32 с 89 (НП) Eler Cant, ред.

**Altered Beast**
№31 с 89 (НП) Evil Devil г Москва
№31 с 90 (НП) Alone Star, г Киров

**Another World**
№32 с 90 (НП) Василий, г Омск

**Arcus Odyssey**
№31 с 89 (НП) Саша г Москва

**Asterix and the Power of Gods**
№31 с 28 (О) (окончание) Eler Cant ред

**Bad Omen**
№33 с 89 (НП) Саша г Москва

**Battletech**
№31 с 90 (НП) Павел Ярославцев, г Москва

**Blockout**
№33 с 54 (О) Агент Купер ред.

**Boogerman. A Pick and Flick Adventure**
№33 с 89 (НП) Мортал Комбатов г Гурьевск, Калининградская обл
№33 с 90 (НП) Руслан Кравченко г Олайне Латвия

**Brutal**
№33 с 89 (НП) Александр Марон г Москва

**Burning Force**
№32 с 89 (НП) Alone Star г Киров

**Buster Douglas Boxing**
№33 с 90 (НП) Masters Group, г Каменногорск Ленинградская обл

**Caesar's Palace**
№31 с 89 (НП) Михаил Городничев г Калининград, Московская обл

**Captain Lent**
№32 с 90 (НП) Артур, г Нижневартовск

**Castle of Illusion**
№31 с 90 (НП) Barsika г Москва

**Castlevania Bloodlines**
№31 с 90 (НП) J Cage г Москва

**College Slam**
№33 с 90 (НП) Eler Cant ред.

**Comix Zone**
№31 с 89 (НП) Art Орнатский, г Санкт-Петербург

**Contra Hard Corps**
№31 с 89 (НП) Евгений Герасимов г Тюмень

**Crabballed**
№33 с 90 (НП) Дмитрий Кравченко г Владивосток

**Crue Ball**
№33 с 89 (НП) Владимир Терехов г Москва

**Cyber Cop**
№32 с 90 (НП) Strife и Evil President г Минск, Беларусь

**Dangerous Seed**
№31 с 89 (НП) Alone Star, г Киров

**Dave Robinson's Supreme Court**
№33 с 90 (НП) Masters Group, г Каменногорск Ленинградская обл

**Deadly Moves**
№32 с 90 (НП) Dark Elf & Grin Riot г Руза Московская обл

**Devilish**
№32 с 90 (НП) Gamer Jim г Волгоград

**Dinosaur's for Hire**
№31 с 89 (НП) Johnny Cage и Cassy, г Санкт-Петербург

**Doom Troopers**
№32 с 89 (НП) Grail Bio г Рязань

**Donald in Maui Mallard**
№31 с 89 (НП) Ouicly Actor II г Москва
№33 с 42 (О) Александр Артеменко ред.

**Dragon: the Bruce Lee Story**
№31 с 89 (НП) Demon Tornado г Вологда
№32 с 90 (НП) Константин Андреюкин г Челябинск

**Dragon's Fury**
№33 с 90 (НП) Strife и Evil President г Минск Беларусь

**Dragon's Revenge**
№32 с 89 (НП) Алексей Прохоров, г Кондрово Калужская обл

**Earth Worm Jim**
№33 с 86 (НП) Eler Cant, ред.

**Earth Worm Jim 2**
№33 с 86 (НП) Eler Cant ред

**El Viento**
№31 с 90 (НП) Саша г Москва
№32 с 89 (НП) Dark Elf & Grin Riot г Руза Московская обл
№33 с 88 (НП) Masters Group, г Каменногорск, Ленинградская обл.

**European Club Soccer**
№32 с 90 (НП) Dark Elf & Grin Riot, г Руза, Московская обл

**Fantasia**
№31 с 89 (НП) Sherlock Holms and Doctor Valson г Ташкент Узбекистан

**Fastest One**
№32 с 90 (НП) Саша, г Москва

**Fatal Fury 2**
№31 с 86 (НП) А Макаров А.Сафарбеков ред

**FIFA Soccer 96**
№31 с.90 (НП) Sir Kabal г Озерск-3

**Flashback**
№33 с 89 (НП) Masters Group г Каменногорск Ленинградская обл.

**Flicky**
№32 с 90 (НП) Александр Вдовин г Москва
№33 с.89 (НП) Кирилл К Женя 3 г Санкт-Петербург

**Dein Ground**
№33 с 89 (НП) Саша, г Москва

**Gargoyles**
№31 с.90 (НП) А.В Бородатов г Москва

**General Chaos**
№33 с 89 (НП) Владимир Терехов г Москва

**Green Dog**
№33 с 89 (НП) Александр Вдовин г Москва

**Indy Car Nigel Mansell**
№33 с 90 (НП) Владимир Терехов г Москва

**Jennifer Capriati Tennis**
№33 с 90 (НП) Дмитрий Кравченко г Владивосток

**Jungle Strike**
№31 с 89 (НП) The Destroyer, г Астрахань

**Krusty's Super Fun House**
№31 с 89 (НП) Art Орнатский, г Санкт Петербург

**Last Battle**
№31 с 90 (НП) Денис Шестухин г Владивосток

**The Lion King**
№31 с 90 (НП) Михаил Зорин г Москва

**Lord Monarch**
№32 с 34 (О) Polymorph Sauronovich, ред.

**Mario Andretti Racing**
№32 с 90 (НП) The Shadow г Солнечногорск Московская обл

**McDonald's Treasure Land Adventure**
№31 с 89 (НП) Stalek с Сергокала Дагестан
№33 с.90 (НП) Андрей Пецко г Ступино, Московская обл

**Mega Bomberman**
№31 с 90 (НП) Dark Wolf г Хабаровск

**Mercs**
№33 с 90 (НП) Кирилл К Женя 3, г Санкт Петербург

**Micro Machines Military**
№31 с 51 (О) Владимир Суслов ред.

**Mushe**
№31 с 89 (НП) Владик Кудрявцев г Санкт Петербург

**NBA JAM**
№33 с 89 (НП) Smoke, г Тосно, Ленинградская обл

**NBA Live'95**
№32 с 89 (НП) Eler Cant, ред.

**NHL-96**
№32 с 89 (НП) Eler Cant, ред.

**NHL'97**
№33 с 90 (НП) Димон Ман г Москва

**The Ottifants**
№31 с 89 (НП) Юморист Kebal г Саратов

**Out Lander**
№31 с 89 (НП) Gamer Jim г Волгоград

**Out Runners**
№32 с 90 (НП) Noob Saibot г Москва

**Pac-Man 2**
№33 с 90 (НП) Андрей Дмитриев г Люберцы, Московская обл

**Pete Sampras Tennis**
№31 с 90 (НП) Stalker с Сергокала, Дагестан

**Phantasy Star 4**
№33 с 34 (О) Polymorph Sauronovich ред

**Pinocchio**
№33 с 51 (О) Александр Артеменко ред.

**Pitfall**
№31 с 89 (НП) Просто Серега ред.
№31 с 90 (НП) Noob Saibot, г Москва

**Populous**
№33 с 89 (НП) Денис Замков г Москва

**Populous-II. Two Tribes**
№32 с 55 (О) Lord Hanta ред.

**Power Monger**
№31 с 90 (НП) Alien 3 г Таллин Эстония
№32 с.90 (НП) Stalker, с Сергокала, Дагестан

**Probotector**
№31 с 90 (НП) Phantom, с Фаустово, Воскресенский р-н Московская обл

**RBI Baseball'94**
№32 с.90 (НП) Сергей Журавлев г Москва

**Red Zone**
№31 с 90 (НП) Shawn Michaels, г Озерск Челябинская обл.
№32 с 90 (НП) Eler Cant, ред.
№33 с 89 (НП) Просто Андрюха г Красногорск, Московская обл

**Road Rash 3**
№31 с 90 (НП) Николай Харитонов г Москва
№33 с 90 (НП) Alex M г Москва

**Rocket Knight Adventures**
№31 с 90 (НП) K.S Turbo, г Рязань

**Rock'n'Roll Racing**
№33 с 90 (НП) Сергей Лыткин, г Якутск

**Rolling Thunder 3**
№33 с 88 (НП) Димон Ман г Москва

**Sailormoon**
№33 с 39 (О) Polymorph Sauronovich ред

**Sea Quest DSV**
№31 с 90 (НП) Михаил Городничев г Калининград Московская обл

**The Second Samurai**
№31 с 89 (НП) Сергей Журавлев г Москва

**Separation Anxiety**
№31 с 89 (НП) Metal and Punk Incorporation г Москва
№32 с 90 (НП) Денис Иванов г Новосибирск

**Side Pocket**
№33 с 40 (О) Просто Серега ред.

**Sonic 2**
№31 с 89 (НП) Александр Мизашкин г Москва

**Sonic 3D Blast**
№31 с 40 (О) Роман Еремин, ред.
№33 с 90 (НП) Jason ред.

**Spiderman and the X-men**
№32 с 90 (НП) Dark Elf & Grin Riot г Руза Московская обл

**Star Trek Deep Space Nine**
№31 с 32 (О) (начало) Владимир Суслов ред
№32 с 40 (О) (окончание) Владимир Суслов ред.

**Steel Talons**
№31 с 89 (НП) Мародер и Каратель г Новосибирск

**Street Racer**
№31 с 89 (НП) Punisher г Химки, Московская обл

**Super Monaco GP 2**
№31 с 89 (НП) Юрий Токарев, г Санкт-Петербург

**Super Volleyball**
№31 с 90 (НП) Алексей Синельщиков г Москва

**Syndicate**
№33 с 90 (НП) Сергей Трошкин г Екатеринбург

**Tale Spin**
№31 с 90 (НП) PC г Москва

**Techno Clash**
№31 с 89 (НП) Mortal Hunter, г Калининград, Московская обл

**Tiny Toon Adventures ACME All-Stars**
№31 с.37 (О) Просто Серега ред.

**Toejam & Earl in Panic on Funkotron**
№31 с 90 (НП) Александр Максимов г Санкт Петербург
№32 с 36 (О) Макс Алаев, ред.

**Toughman Contest**
№31 с 89 (НП) Kabal г Москва

**Vectorman**
№32 с 89 (НП) Phantom с Фаустово Воскресенский р-н Московская обл
№33 с 89 (НП) Константин Илюшенко Денис Ларинин, г Пермь

**Warlock**
№31 с 90 (НП) Евгений Полюх г Руза Московская обл

**Where In Time is Carmen SanDiego?**
№32 с 51 (О) Eler Cant ред.

**Woody (Ferias Frustradas do Pica-Pau)**
№31 с 44 (О) Александр Артеменко г Торжок

**World of Illusion**
№31 с 89 (НП) Fred г Москва

**Wrestlemania**
№31 с.90 (НП) ART Орнатский г Санкт Петербург
№32 с 90 (НП) Сергей Журавлев г Москва

**X-Men 2**
№32 с 58 (О) Polymorph Sauronovich ред

**Zero the Kamikaze Squirrel**
№32 с 90 (НП) Noob Saibot, г Москва

**Zool**
№33 с 89 (НП) Роман Верхин г Краснокаменск Читинская обл

**Zoop**
№33 с 55 (О) Агент Купер ред.

## Раздел 3. Игры для Super Nintendo™

**Actraiser**
№32 с 90 (НП) Михаил Терентьев, г Санкт Петербург

**Actraiser 2**
№31 с.91 (НП) Killer Arthur, г Одинцово, Московская обл
№32 с 90 (НП) Ирина Пожидаева, г Москва

**Alien 3**
№33 с.91 (НП) Макс, г Щелково-13, Московская обл

**Barkley Shut up and Jam**
№31 с 91 (НП) Сергей Лейзерович, г Санкт Петербург

**Battlstoads and Double Dragon**
№31 с 91 (НП) Андрей Суворов, г Москва

**Captain Commando**
№31 с 14 (О) Lord Hanta, ред.

**Corporation**
№31 с 91 (НП) МахМен, г Москва

**Demon's Crest**
№32 с 91 (НП) Masters Group, г Каменногорск, Выборгский р-н Ленинградская обл

**Dinosaurs**
№31 с 91 (НП) Александр Кокунин, г Москва

**Donkey Kong 2 Diddy's Kong Quest**
№31 с 91 (НП) Константин Комаров, г Москва

**Donkey Kong Country 3 Dixie Kong Double Trouble**
№31 с 6 (О) Просто Серега, ред
№33 с 91 (НП) Jason, ред.

**Double Dragon 5: the Shadow Falls**
№32 с.96 (О) Jason, ред
№32 с.96 (НП) Jason, ред.

**Dragon Strike**
№31 с 91 (НП) Александр Финов, г Москва

**Earth Worm Jim**
№33 с 96 (НП) Eler Cant, ред.

**Earth Worm Jim 2**
№31 с 91 (НП) Михаил Зорин, г Москва
№33 с 86 (НП) Eler Cant, ред.

**F-22 Interceptor**
№31 с 91 (НП) Александр Прибылов, г Москва

**The Flintstones Part 2**
№31 с 91 (НП) Алексей Черных, г Зеленоград

**Frantic Flea**
№31 с 91 (НП) Ice, г Краснодар

**Ignition Factor**
№33 с 91 (НП) Андрей Дмитриев, г Люберцы, Московская обл

**Judge Dredd**
№33 с 91 (НП) BIG, г Красноярск

**Jungle Strike**
№32 с 91 (НП) Ф П и Scorpion, г Москва

**Kablooey**
№32 с 90 (НП) Dr Crazy

**Killer Instinct**
№31 с 91 (НП) Red Fox, г Москва
№33 с 24 (О) Просто Серега, ред.

**Mechwarrior 3050**
№31 с 91 (НП) Александр Кокунин, г Москва

**Mega Man X**
№31 с 91 (НП) Мако, г Щелково-13, Московская обл

**Michael Jordan. Chaos in the Windy City**
№31 с 91 (НП) Денис Макаров, г Москва

**Mighty Morphin Power Ranger Fighting Edition**
№31 с 91 (НП) Нолан, г Норильск

**MLBPA Baseball**
№32 с 91 (НП) Segaman, г Москва

**NHL'97**
№33 с 91 (НП) Димон Ман, г Москва

**Nosferatu**
№31 с 91 (НП) AcE, г Москва

**Ogre Battle**
№32 с 91 (НП) AcE, г Москва

**Pac-Man 2: The New Adventures**
№31 с 91 (НП) Virtual Guy, г Барнаул
№32 с 91 (НП) Masters Group, г Каменногорск, Выборгский р н Ленинградская обл

**Pilotwings**
№31 с 91 (НП) Кирилл Сидоров, г Одинцово, Московская обл

**Pitfall**
№32 с.91 (НП) Просто Серега, ред.

**Prehistorik Man**
№32 с 91 (НП) AcE, г Москва

**Prince of Persia**
№31 с 91 (НП) Роман Маслов, г Удомля, Тверская обл

**Prince of Persia 2. The Shadow & The Flame**
№32 с 30 (О) Lord Hanta, ред

**Putty Squard**
№32 с 91 (НП) Кирилл Сидоров, г Одинцово, Московская обл

**Ranma 1/2**
№32 с 25 (О) Lord Hanta, ред.

**Robocop vs the Terminator**
№33 с 91 (НП) Диметродон, г Москва

**Rock'n'Roll Racing**
№31 с 91 (НП) Денис Субботин, г Одесса, Украина

**Sonic the Hedgehog**
№33 с 29 (О) Lord Hanta, ред.

**Speedy Gonzales Los Gatos Bandidos**
№32 с 91 (НП) Алексей Черных, г Зеленоград

**Spiderman**
№31 с 91 (НП) Masters Group, г Каменногорск, Выборгский р н Ленинградская обл

**Stunt Race FX**
№33 с.91 (НП) Евгений Шемарыкин, г Москва

**Super Battleship**
№32 с 91 (НП) Masters Group, г Каменногорск, Выборгский р н Ленинградская обл

**Super Battle Tank 2**
№32 с 91 (НП) Андрей Авотелен, г Новокузнецк

**Super Empire Strikes Back**
№32 с 91 (НП) Михаил Зорин, г Москва

**Super Mario Kart**
№32 с 91 (НП) Сергей Журавлев, г Москва

**Super Probotector Alien Rebels**
№32 с 91 (НП) Ф П и Scorpion, г Москва

**Super Turrican**
№32 с 91 (НП) Сергей Жилин, г Ульяновск

**Taz-Mania**
№32 с 90 (НП) Андрей Суворов, г Москва

**Top Racer**
№32 с 90 (НП) Dr Crazy

**Uni Racers**
№31 с 91 (НП) Денис Иванов, г Новосибирск

**Water World**
№33 с 91 (НП) Alex, г Москва

**Yoshi's Island**
№32 с 91 (НП) Серега Соловьев, п Лотошино, Московская обл
№33 с 91 (НП) Red Fox, г Москва

**Zero the Kamikaze Squirrel**
№33 с 91 (НП) AcE, г Москва

**Zombies Ate my Neighbors**
№31 с 91 (НП) Killer Arthur, г Одинцово, Московская обл

## Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

**Allied General**
№31 с 27 (А) Агент Купер, ред.

**Area 51**
№31 с 26 (А) Агент Купер, ред.

**Batman Forever the Arcade Game**
№31 с 18 (О) Агент Купер, ред.

**Battle Arena Toshinden 3**
№33 с 19 (О) Агент Купер, ред

**Battlestations**
№33 с 21 (А) Агент Купер, Jason, ред

**Bushido Blade**
№33 с 12 (О) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.

**Command & Conquer**
№33 с 9 (О) Агент Купер, ред

**Contra. Legacy of War**
№31 с. 19 (О) Jason, ред
№32 с 92 (НП) Jason, ред.

**Cool Spot Goes to Hollywood**
№32 с 20 (А) Агент Купер, ред.

**Crash Bandicoot**
№31 с 92 (НП) Агент Купер, ред.

**Crusader: No Remorse**
№32 с 17 (О) Агент Купер, ред.

**Dark Forces**
№32 с 13 (О) Duck Wader, ред.
№33 с 92 (НП) Агент Купер, ред

**Dracula X Nocturne in the Moonlight**
№33 с 20 (А) Агент Купер, Jason, ред.

**Final Doom**
№31 с 92 (НП) Jason, ред.

**Final Fantasy VII**
№32 с 21 (А) Lord Hanta, ред

**Goal Storm**
№31 с 92 (НП) Заур, г Оренбург

**Gunship**
№32 с 92 (НП) Агент Купер, ред

**Hard Rock Cab**
№33 с 21 (А) Агент Купер, Jason, ред

**The King of Fighters 95**
№31 с 92 (НП) Jason, ред
№32 с 18 (О) Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред.

**King's Field 2**
№31 с 26 (А) Агент Купер, ред.

**Krazy Ivan**
№32 с 92 (НП) Агент Купер, ред.

**Mortal Kombat Trilogy**
№31 с 92 (НП) Агент Купер, ред.
№32 с 92 (НП) Агент Купер, ред.

**NBA JAM: Extreme**
№32 с 15 (О) Агент Купер, ред
№32 с 92 (НП) Агент Купер, ред.

**The Need for Speed II**
№33 с 21 (А) Агент Купер, Jason, ред.

**NHL'97**
№33 с 20 (А) Агент Купер, Jason, ред.

**Nitoshinden**
№31 с 27 (А) Агент Купер, ред.

**Pandemonium**
№33 с 11 (О) Duck Wader, ред.

**Perfect Weapon**
№33 с 92 (НП) Агент Купер, ред

**Power Slave**
№33 с 21 (А) Агент Купер, Jason, ред.

**Project: Horned Owl**
№32 с 21 (А) Агент Купер, ред.

**Project Overkill**
№32 с.92 (НП) Jason, ред

**Rage Racer**
№33 с 14 (О) Агент Купер, ред.

**Rally Cross**
№33 с 20 (А) Агент Купер, Jason, ред

**Ray Tracers**
№32 с 19 (О) Jason, ред.

**Rebel Assault II: The Hidden Empire**
№31 с 20 (О) Duck Wader, ред
№33 с 92 (НП) Агент Купер, ред

**Re-loaded**
№32 с 92 (НП) Jason, ред

**Revelations Series: Persona**
№32 с 20 (А) Агент Купер, ред.

**SimCity 2000**
№31 с 92 (НП) Агент Купер, ред.

**Skeleton Warriors**
№32 с 92 (НП) Jason, ред

**Soul Edge (Soul Blade)**
№31 с 26 (А) Агент Купер, ред.
№32 с 16 (О) Jason, ред.
№33 с 15 (О) Jason, ред.
№33 с 92 (НП) Jason, ред.

**Soviet Strike**
№31 с 22 (О) Агент Купер, ред
№33 с 92 (НП) Агент Купер, ред.

**Star Gladiator**
№31 с 26 (А) Агент Купер, ред
№32 с 92 (НП) Агент Купер, ред.

**Street Fighter Alpha 2**
№31 с 24 (О) Агент Купер, ред.

**Suikoden**
№32 с.14 (О) Агент Купер, ред.

**Tobal No1**
№31 с 27 (А) Агент Купер, ред

**Tokyo Highway Battle**
№32 с 92 (НП) Агент Купер, ред.

**Tomb Raider**
№32 с 92 (НП) Jason, ред

**Twisted Metal 2**
№31 с 92 (НП) Jason, ред.
№33 с 92 (НП) Jason, ред.
№33 с 92 (НП) Jason, ред.

**Vandal-Hearts**
№33 с 18 (О) Агент Купер, ред.
№33 с 91 (НП) Jason, ред

**Warhammer. Shadow of the Horned Rat**
№33 с 10 (О) Duck Wader, ред

**Wipeout XL**
№32 с 20 (А) Агент Купер, ред.
№32 с.92 (НП) Агент Купер, ред.

## Раздел 5. Игры для разных компьютеров

**Mortal Kombat 4** (игровые автоматы)
№32 с 1 (А) Агент Купер, ред.

**Street Fighter от А до R**
№32 с 7 (О) Агент Купер, ред.






# КРОССВОРД «МОРТАЛ КОМБАТ»

автор: Юрий Полуэктов, г.Железнодорожный

Все ответы — на русском языке

**ПО ГОРИЗОНТАЛИ.**

**2.** Один из роботов в МК3 **4.** Ну очень популярный персонаж, участник всех "Смертельных битв". А в UMK3 он есть, аж, в двух экземплярах **5.** Секретный герой из первой части МК **7.** Одна из женщин в МК2 **8.** Вид добивания **10.** Супруга Шао Кана, способная к левитации **12.** Оружие Скорпиона **15.** Далеко не самый слабый персонаж МК3 **16.** Красный ниндзя из UMK3 **17.** Муж супруги, способной к левитации.

**ПО ВЕРТИКАЛИ.**

**1.** Лидер рисованных файтингов, детище фирмы Capcom, соперник "Мортала" **2.** Кто превращается в пингвина во время Animality в UMK3 на аркаде? **3.** Персонаж МК3, злоупотребляющий огнестрельным оружием **4.** Еще один кибер-ниндзя в МК3 **6.** Новое добивание, появившееся в UMK3 **7.** Монах ордена света, персонаж многих серий МК **9.** С помощью этого приема можно "выбить" противника на другую декорацию в МК3 **11.** Кто превращается в дракона во время Animality в МК3? **12.** Метательное оружие Кертиса Страйкера **13.** Защитный прием **14.** Еще один из многочисленных ниндзя в UMK3. Во всем подчиняется Шао Кану

**Ответы на кроссворд №33 (автор П.Н.Резваков, г.Владикавказ)**

| ПО ГОРИЗОНТАЛИ | ПО ВЕРТИКАЛИ |
|---|---|
| 2 ROBOCOP | 1 COMIX |
| 4 ALIEN | 3 GOLDEN |
| 5 DEMOLITION | 7 MICKEY |
| 6 SONIC | 9 SHINOBI |
| 8 BATTLETECH | 10 ALADDIN |
| 11 NHL | 12 ECCO |
| 14 INDIANA | 13 PITFALL |
| 18 TERMINATOR | 15 CASTLEVANIA |
| 19 CONTRA | 16 MOTARO |
| 21 ADDAMS | 17 STARGATE |
| 23 UNDERTAKER | 20 TETRIS |
| 24 ASTERIX | 22 DONATELLO |
| 26 BATTLETOADS | 25 BUBSY |
| 28 RAMBO | 27 RARE |
| 30 YOKOZUNA | 29 COMBO |
| 32 DRACULA | 31 SYNDICATE |

## Заявление редакции.

**В результате происков императора Шао Каха «Mortal Kombat 3» нахально проник в прошлом номере в хит-парад игр для Мегадрайва дважды: на первое и на пятое места одновременно. Редакция спешит восстановить справедливость и сообщает, что пятое место в хит-параде №33 принадлежит по праву игре «Zero Tolerance». К сотруднику редакции, вступившему в преступный сговор с владыкой Запредельного мира, применено показательное brutality третьей степени.**



**117454 а/я 21**

*Однажды я увидел 29-й номер вашего СУПЕР ЖУРНАЛА, и от потока энергии, возникшего от его прочтения, родился новый геймер!*

**Хамелеон-Л, г.Кронштадт**

**117454 а/я 21**

*Как же здорово, что вы не ограничиваетесь только описаниями игр! Ведь игровой мир, а значит мир геймера, гораздо шире, чем умение быстро нажимать на кнопки. И вы нам этот мир открываете во всей его полноте!*

**Александр Куликов, г.Москва**

**117454 а/я 21**

*Молодец, Великий Dракон! Спасибо за новый конкурс «Один секрет – один картридж». Дело даже не в призах. Просто каждый новый конкурс превращает сам журнал во все более увлекательную и интересную игру. Мужики, я от вас балдею!*

**Николай Киселев, г.Москва**

***Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки.***



## Великий Dракон представляет: журнал «D»

**боевики – фантастика – приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества**

**Учредитель ООО "КАМОТО"**
Генеральный директор *Леонид Потапов*
Управляющий делами *Наталья Бантле*
Главный редактор *Валерий Поляков*
Главный художник *Зоя Жарикова*
Зам. главного редактора *Вадим Захарьин*

Авторский коллектив редакции.

*Максим Алаев*
*Александр Артеменко*
*Марат Асанов*
*Виктор Базанов*
*Павел Барыкин*
*Николай Виноградов*
*Роман Еремин*
*Роман Ерохин*
*Александр Казанцев*
*Валерий Корнеев*
*Александр Макаров*
*Иван Отчик*
*Алексей Пожарский*
*Артем Сафарбеков*
*Павел Соболев*
*Сергей Спирин*
*Владимир Суслов*
*Илья Фабричников*



Компьютерная верстка "КАМОТО"
Зав компьютерным бюро *Алексей Филатов*

**ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.**
*тел. (095) 209-93-47*

**Адрес редакции:** *117454 Москва а/я 21*

Журнал "D" зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати, регистрационный № 014925

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов

В подготове номера использовались лицензионные шрифты фирмы "Параграф"

Первый в России периодический журнал по видеоиграм "Видео Асс Dendy" был учрежден в 1993 году "Издательским домом "Видео-Асс" Главный редактор "Видео-Асс" Владимир Борев

**Журнал «D»** (34)
Формат 60x90/8 печать офсетная

| | |
|---|---|
| **Макет номера, цветоделение** | **«КАМОТО» Россия** |
| **Печать** | **Финляндия** |
| **Изготовление фотоформ** | **Россия** |

**Великий Dракон®**
зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО "КАМОТО"




**Крутой Геймер – почтой!**

**Без предварительной оплаты!**

**Цена, включая стоимость пересылки, 15 тыс. рублей за номер.**

Оплата по получении на почте.

Заказы направляйте по адресу: 117454, Москва, а/я 21 (лучше – на открытке)

На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".

Не забудьте указать почтовый индекс, адрес и фамилию, имя, отчество получателя

Можно сделать заказ по тел.(095) 209-93-47

**ЛУЧШИЕ ИГРЫ Sega MegaDrive**